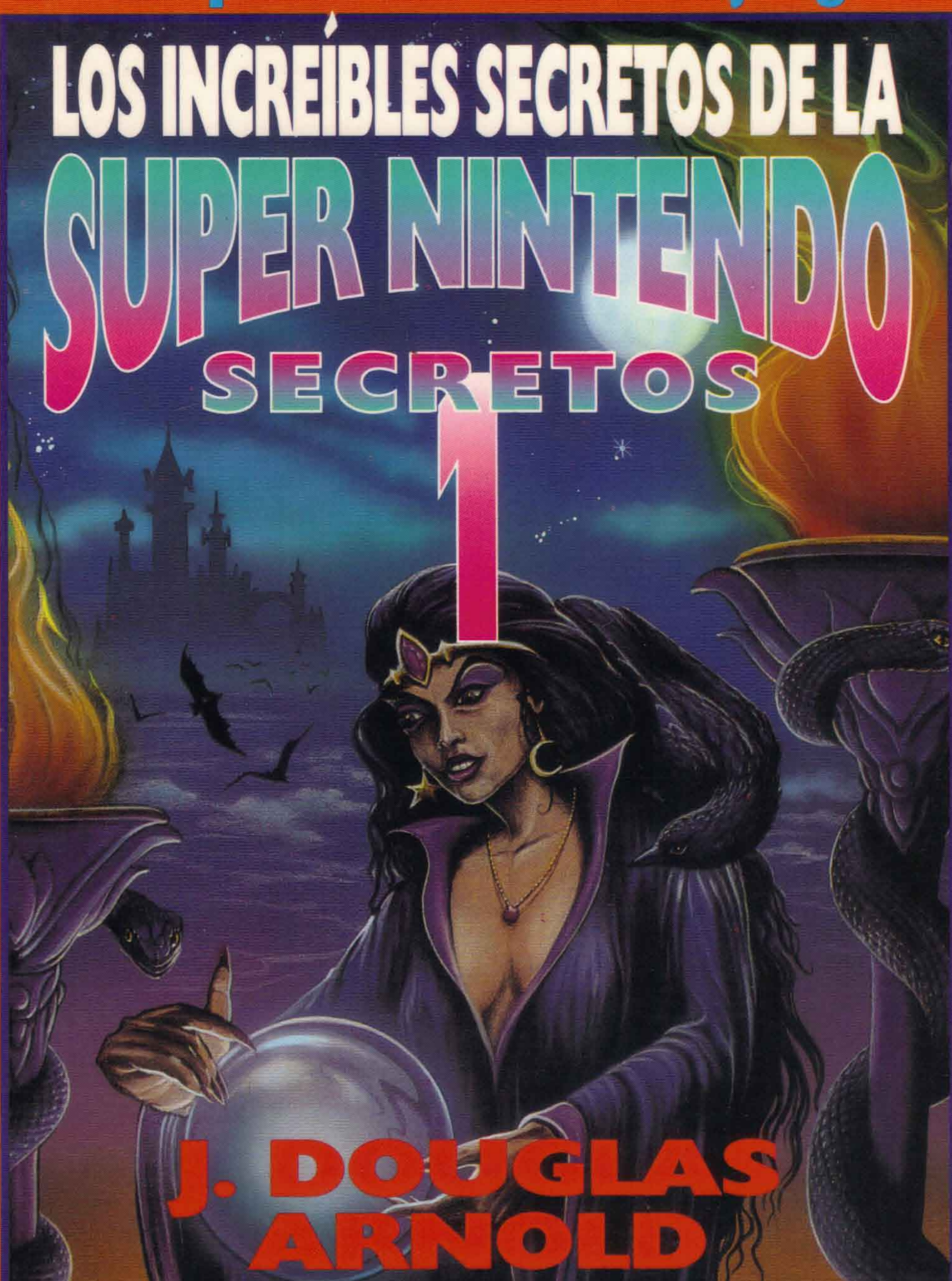
Sólo para maestros del juego

LOS INCREÍBLES SECRETOS DE LA SUPER NINTENDO

SECRETOS 1



J. DOUGLAS ARNOLD

SECRETOS Y ESTRATEGIAS PARA GANAR

LOS INCREÍBLES SECRETOS DE LA SUPER NINTENDO

J. DOUGLAS ARNOLD



Título original:
Awesome Super Nintendo Secrets

Traducción:
José María García Grimalt

1.ª edición: abril 1994

Printed in Spain
ISBN: 84-406-4445-0
Depósito legal: B. 10.543-1994

Impreso por PURESA, S.A.
Girona, 139 - 08203 Sabadell

Realización de cubierta:
Jordi Vallhonesta

LOS INCREÍBLES SECRETOS DE LA SUPER NINTENDO

AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias muy especialmente a mi madre, Joan, que ha sido para mí una guía a seguir, me ha apoyado y animado a continuar con mi trabajo, me ha dado amor, amistad e inspiración.

Gracias también a Joe Harabin por su ayuda, de la que no hubiéramos podido prescindir, en lo referente a la distribución del libro. Si ahora tienes un ejemplar entre tus manos, es gracias a su esfuerzo. Mi agradecimiento a los «campeones» de estos juegos que me ayudaron a encontrar las claves estratégicas y los secretos que llenan estas páginas. Me refiero a Paz Derham, Gregg Abbott, Joey Echeverri, Clint Crabtree, Josh Arlidge, Damon Dykstra y Darin Kuethe.

También quiero hacer mención de Larry Antonio, Adam Dotson, Gavin Campbell, Steve «Smike» Henke, Ewok, Amy y Lolita, de Toys 'N' Joys, Scott, de JR's Music, Chris & Matthew Arnold, Jamie Sears, Jack & Val & Tera & Kyle, Craig Hill, Doug Hooker, Damon & Yvonne, Paul Babel, Mike Boland, Gary Clisby, Darin Kleim, Ruth Ko, Mike McKenna, Michael McKenna, Barbara & Stan, Fran y Don, Helen y Rob, Joanie y Mac, Dan & Naomi Malone, Mark y Judy Ellman y Linda & Bill Pierce. ¡Muchas gracias por todo!

Mis saludos a los chicos de Missouri, Granny & Granpa y a The Henke Family.

Muchas gracias también a Richard Fields por sus «increíbles» portadas.

Gracias a todas las empresas de juegos que me han ayudado a conseguir que este libro fuera completo y estuviera actualizado: Absolute, Acclaim/Flying Edge/LJN, Capcom, Data East, HAL America, Hudson Soft, Interplay Productions, Irem, Konami, Sony Imagesoft, Sunsoft, Tradewest.

SUMARIO

Algo más que secretos para...

¡Secretos increíbles!

INTRODUCCIÓN

El «cerebro de la bestia» de Nintendo utiliza un microprocesador de 16 bits con un juego de instrucciones propio para cada tarea. Quiere ello decir que si bien hay otras máquinas con microprocesadores de 16 bit, con un chip estándar, la búsqueda de instrucciones entre un amplísimo abanico de posibilidades, muchas de ellas inútiles para el juego, ralentizan enormemente la acción.

¡El microprocesador de la Super Nintendo es único!

No obstante, la superioridad de esta consola no viene dada por el microprocesador central (la CPU de la máquina); sino que, además, cuenta con otros cuatro microprocesadores independientes para realizar las funciones relativas a vídeo y audio.

¡Los efectos de imagen y sonido son sorprendentes!

Y no es publicidad gratuita... La resolución de los gráficos, para los entendidos, viene definida por el número de pixels que aparecen al mismo tiempo en la pantalla. Pues bien, la Super Nintendo tiene una resolución de 512 × 488 pixels; a los que hay que sumar una paleta gráfica de 32.786 colores. Si a esta resolución le añadimos cuatro fondos distintos, con un scroll rapidísimo, se crea una gran sensación de profundidad, incrementada por una gran variedad de formas. A este realismo, hay que agregar un último dato técnico: 128 objetos móviles *(sprites)* que pueden moverse a la vez por la pantalla.

¡Y qué me decís del sonido! Los chips diseñados por Sony, proporcionan las mismas señales sonoras que un compact disc, a través de sus ocho canales estéreo.

Tan importante como todo esto es el mando de control. Aparte del clásico cursor y disparadores, la Super Nintendo incluye dos teclas adicionales que permiten toda una serie de acciones; como por ejemplo activar menús, movimientos, definición de perspectiva y muchísimas cosas más.

¡El mando de control multifunción con el que todos hemos soñado!

Y los accesorios son «super-innovadores». Nintendo ha diseñado un espectacular bazooka exclusivo para esta consola; un bazooka inalámbrico que funciona por infrarrojos y con el que se juega hasta a seis metros de distancia del televisor.

Lo más reciente es el periférico CD-ROM de tecnología digital, que lleva las prestaciones de la Super Nintendo hasta límites inimaginables: miles de megas contenidos en un único cartucho, incluyendo efectos, voces y sonido digitalizado real.

¡El máximo realismo en tu millonésima quinta invasión alienígena!

Y lo mejor de todo son los juegos. Todas las empresas dedicadas a videojuegos para consolas y arcades de salón recreativo se han volcado de lleno con la Super Nintendo. Street Fighter II ha superado todas las expectativas, convirtiéndose en el segundo videojuego de Nintendo que se pasa al cine. La fiebre del videojuego ha llevado a Jean Claude Van Damme a convertirse en Ken, el protagonista de esta aventura.

¡Los juegos hay que verlos para creerlos!

Si eres uno de los afortunados poseedores de esta fabulosa «super-consola», habrás visto que no es fácil acabar con los «super-juegos» de su extenso catálogo. Es lógico, necesitas una ayuda. Puedes decantarte por los muchos libros que ofertan soluciones y trucos, de los cuales la mayoría sólo se limitarán a explicarte cuatro truquitos y la sinopsis del juego; ¡pero ninguno te explicará cómo terminar tu aventura favorita!

Prescinde de estas ofertas engañosas. Un experto como tú debe terminar en una colección como la presente. Necesitas de un libro que lo cuente todo, que se vuelva tan imprescindible como tu consola. Lo que tú buscas es terminar, de una vez por todas, con tus enemigos en la pantalla. Y eso sólo lo encontrarás en un libro tan significativo como su título.

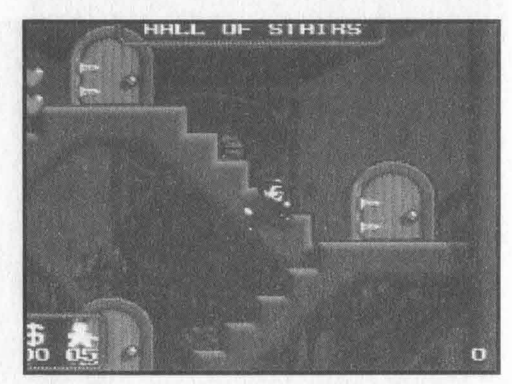
¡Los increíbles secretos de la Super Nintendo!

CARLOS MESA

LA FAMILIA ADDAMS

DE OCEAN

Introducción



Cada puerta en la Sala de las Escaleras conduce a diferentes pantallas.

Después del enorme éxito conseguido por la película, era obligado que apareciera un juego. Si has jugado con muchos juegos basados en películas de éxito, hay algo que debes saber al adquirir La familia Addams. La mayor parte del dinero que se gasta en este tipo de títulos va destinado al permiso de utilización del nombre de la película y no a la programación del juego. Pues bien, Ocean debe haber hecho saltar la banca. Aquí no solamente están bien representados los personajes de la película sino que vas a descubrir un desarrollo fascinante del juego, unos gráficos sorprendentes y unos efectos sonoros y musicales perfectos. Puesto que probablemente has jugado con Super Mario World (que es el que te regalan al comprar la Super Nintendo) podemos establecer una comparación muy sencilla diciendo que si te ha gustado, también te gustará La familia Addams.

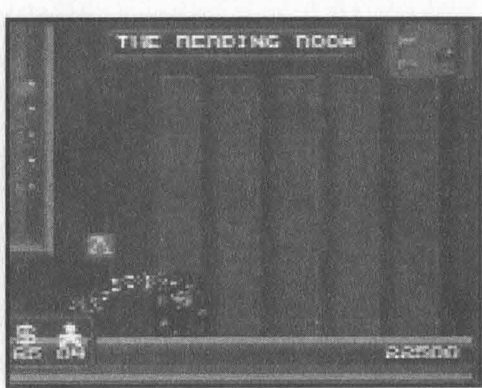
En el papel de Gómez deberás registrar tu mansión buscando los pocos miembros de la familia que faltan. Mientras exploras el enorme caserón te verás obligado a entablar batalla con algunas criaturas extrañas, desde fantasmas y duendes hasta arañas y pingüinos, y todos ellos un pelín más grandes de lo que deberían ser. Por todas partes hay puertas secretas tras las que se esconden vidas, energía y dinero extras. Un sencillo sistema de códigos de acceso (¡sólo de cinco dígitos!) permite, sin mayores problemas, continuar la partida desde el último enemigo que hayas derrotado. Tus únicas armas serán unas pelotas de golf, una espada y tu inteligencia. ¡Resuelve los rompecabezas, reúne a tu familia y salva a Morticia!

Estrategias sorprendentes

★ Empiezas con sólo dos **corazones** de energía. Tu primer objetivo debe ser aumentarla, y para ello deberás conseguir más corazones; los encontrarás en el Árbol Vetusto, en el Conservatorio y en la Cocina.

★ Cuando hayas conseguido estos corazones, deberás encontrar a **Pugsley, Miércoles,** a la **abuela** y al **tío Fétido.** Cada uno de ellos está en una parte diferente de la casa (véase el resto del capítulo para obtener más información).

★ **Para alcanzar los salientes y plataformas más elevados,** debes saltar sobre los enemigos. Cuando saltes, mantén apretado el botón al caer sobre un enemigo, y luego procura dirigirte a un lugar seguro.



¡Las puertas ocultas están por doquier! Pulsad el mando hacia arriba para buscarlas y para pasar por ellas.

★ Busca por todos los sitios las **puertas ocultas.** Algunas están encima de otras puertas, otras están suspendidas en el aire. Busca en este capítulo, escritas en negrilla, las palabras «**puerta oculta**» y podrás encontrar la mayoría de ellas. En algunas ocasiones, si retrocedes por la misma puerta por la que acabas de pasar, llegarás a un lugar distinto. ¡Intenta pasar dos veces por la misma puerta y tal vez descubras una **habitación con un tesoro**!

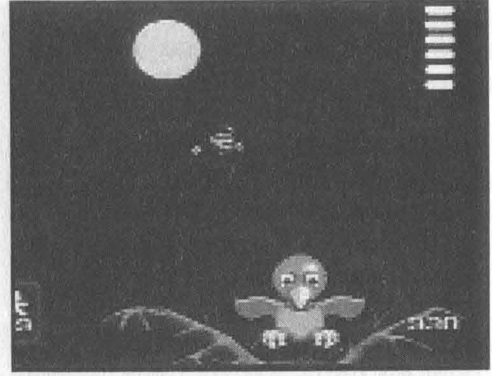
★ Recibirás una **vida extra** por cada 50.000 puntos y por cada 100 monedas que consigas. También recuperarás **tu energía** cada vez que recolectes 25 monedas.

★ Si encuentras un **escudo** (que es parecido a la «S» de Superman) cógelo y echa a correr lo más aprisa que puedas. No hay necesidad alguna de luchar con los enemigos si puedes ponerte a salvo alejándote de ellos.

★ Todos los nombres de las pantallas están escritos con LETRAS MAYÚSCULAS, para que te resulte más fácil encontrarlas.

Objetivo 1: ¡Conseguir todas las cápsulas energéticas con forma de corazón!

★ Si te apoderas de las tres **cápsulas energéticas con forma de corazón,** luego te ahorrarás muchas frustraciones. Cada corazón te permite soportar un golpe extra de tus enemigos, a lo largo de todos los demás niveles. Primero encamínate hacia el ÁRBOL VETUSTO para sostener una corta lucha con el primer enemigo. Desde la puerta inferior de la Sala de las Escaleras asciende por los escalones de la izquierda y atraviesa la puerta que hay allí. Ve hacia la izquierda y sube hasta la copa del árbol (saltando de rama en rama), para luego saltar rápidamente sobre el **Pájaro.** Cuando caigas encima de él, ve hacia el nido y párate. El pájaro debería volar hacia la izquierda por encima del nido, pero si sale volando hacia la derecha no tienes más que invertir estas direcciones. Mientras vuela, ve hacia la rama de la izquierda próxima al nido. Cuando el pájaro se lance en picado, vete hacia la derecha (inmediatamente, nada más se desplace) y salta desde la rama derecha para caer sobre su cabeza.

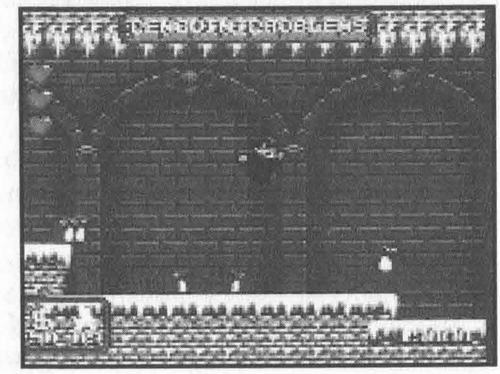


El pájaro es el enemigo más fácil de vencer. Te entregará un Corazón Grande.

Regresa a la seguridad del nido, ve hacia la rama derecha y salta sobre su cabeza en cuanto inicie su picado. Repite esto hasta que toda su energía (que se muestra en el extremo superior izquierdo de la pantalla) haya desaparecido. Te dará un **Corazón Grande,** y recibirás un **código de acceso** para que jamás tengas que repetir esta fase (anótala cuidadosamente).

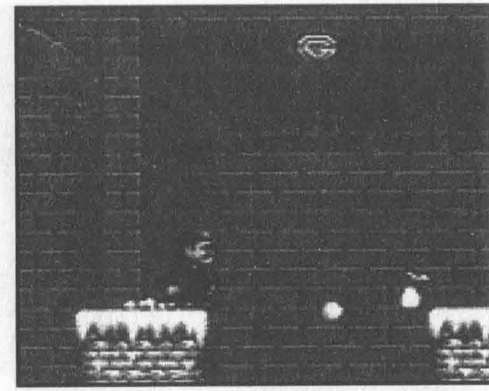
★ Una **puerta,** que está en la base del árbol, conduce al espacio de DEBAJO DEL ÁRBOL. Entra directamente para conseguir las **pelotas de golf,** y luego retrocede, tan rápido como puedas, hacia la izquierda para lanzarte hacia la salida. Desde el árbol, corre hacia la derecha para regresar a la casa.

★ Desde la SALA DE LAS ESCALERAS entra en la COCINA (la puerta de la parte de arriba, a la derecha). Dirígete a la izquierda y utiliza las **pelotas de golf** para



Salta verticalmente hacia arriba, cuando camines sobre el hielo, para dejar de resbalar.

hacer volar por los aires a los enemigos. Entra por la puerta y sigue por la cámara frigorífica, hasta lo más lejos que puedas llegar hacia la derecha.



Apodérate del Escudo en la pantalla Problemas con los Pingüinos y escapa a toda prisa.

★ **Para evitar que resbales** sobre el hielo y pierdas el control, debes saltar directamente hacia arriba, con lo que al pisar mantendrás tu equilibrio y estarás dispuesto para la lucha.

★ ¡Si tienes dificultades en los PROBLEMAS CON LOS PINGÜINOS salta violentamente sobre ellos! A la que veas aparecer un pingüino, atácale saltando sobre él. Si sales corriendo demasiado pronto, los pingüinos te seguirán, se multiplicarán y te atacarán desde todas partes.

★ Muy cerca del principio de los PROBLEMAS CON LOS PINGÜINOS está un **escudo** que flota en el extremo superior de la pantalla. Sitúate en una repisa, tanto da que sea la de la derecha como la de la izquierda. Cuando un pingüino se aproxime salta para caer sobre él, sin dejar de apretar el botón, y podrás apoderarte del **escudo** cuando salgas rebotado desde el pingüino. Ahora, corre hacia la salida, que está en la plataforma de la derecha.

★ Procura no mantener presionado demasiado rato el botón de salto cuando lo utilices para saltar sobre los enemigos en las PENDIENTES RESBALADIZAS y en las superficies llanas que se encuentran después de ellas. Los pinchos que asoman desde el techo pueden hacerte mucho daño si chocas con ellos.

★ Al final de LA BOLA DE NIEVE RODANTE verás las **zapatillas** y dos **corazones** debajo de los escalones finales. Camina hacia la izquierda, por donde están los pinchos y luego ve hacia la derecha en el escalón en que te encuentres y atraviesa la pared.

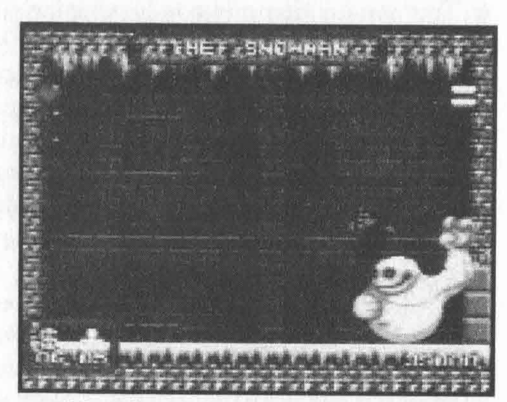
★ El **hombre de nieve** lanza dos bolas de nieve, se va rodando hacia la izquierda y luego regresa a la derecha. Cuando choca con la pared de la izquierda caen desde el techo unos puntiagudos carámbanos que deberás esquivar situándote entre ellos. Cuando regrese hacia la derecha y forme su cabeza y brazos, salta encima de él, rebota retrocediendo hacia la izquierda y procura esquivar el resto de su rutina de movimiento (que

se inicia con el lanzamiento de una bola de nieve). Repite este proceso, dándole un solo golpe cada vez que regrese al lado derecho. Cuando le hayas derrotado recibirás la segunda **cápsula de corazones** y una nueva clave de acceso.

★ **Los ciempiés** tienen en su poder la tercera **cápsula energética de corazones** y está en el CONSERVATORIO. Desde la planta baja de la SALA DE LAS ESCALERAS, debes ascender por los escalones de la derecha y pasar por la puerta. No puedes saltar sobre las criaturas que estén provistas de pinchos, pero *puedes* atacarles con éxito con **pelotas de golf** o con la **espada.**

★ Inmediatamente debajo de la primera puerta, existe otra **puerta oculta.** Déjate caer y pulsa el botón de arriba para encontrarla. Por ella, llegarás al extremo de la primera sala, donde deberás dirigirte hacia la izquierda para encontrar un **conmutador** que está en la parte alta, y luego hacia la derecha para pasar por la primera puerta (puedes pasar por alto el siguiente consejo).

★ Cerca del principio del CONSERVATORIO encontrarás unos **tiestos con flores rojas.** En ellos harán explosión dos **bombas**, que deberás esquivar. Salta sobre el tiesto que está abajo a la derecha y presiona hacia abajo para que puedas entrar en una **pantalla secreta** (LA PARCELA DE LAS PLANTAS) donde encontrarás un **corazón**, unas **zapatillas,** y ocho **monedas.**

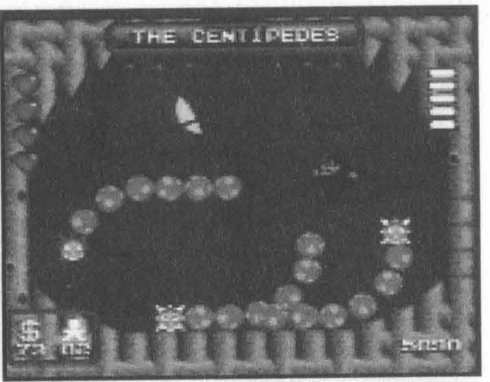


El hombre de nieve tiene en su poder el segundo corazón. Golpéale al esquivar los carámbanos y las bolas de nieve.

★ Cerca del extremo de la primera pantalla, en el CONSERVATORIO, hay un **conmutador** fuera de alcance, en una plataforma elevada. Para poder llegar a esta plataforma, deberás saltar sobre un enemigo y mantener apretado el botón de salto para rebotar. Si en la zona inmediatamente posterior no hay enemigos, retrocede algunas pantallas y regresa para resolver el problema. Sigue hacia la derecha y entra por la primera puerta que veas (el PASO ESPINOSO).

★ Entra por la primera puerta que veas en el PASO ESPINOSO, para lo que deberás ascender por la rampa que hay bajo ella. Saltando sobre el pájaro (manteniendo apretado el botón), alcanzarás la puerta. Ahora ya

estás en el CAMINO DE LOS GUSANOS. Un **conmutador** situado en alto te mostrará un camino que va hacia la izquierda para permitirte ascender y continuar hacia la derecha; pero el mismo conmutador hace que una pared bloquee los símbolos de monedas de la derecha. En lugar de accionar el conmutador, salta sobre el conejito hacia la derecha (mantén apretado el botón de saltar) para alcanzar la plataforma. Si fallas y no caes en la plataforma, pasa dos veces por la puerta para que salga otro conejito.



Manténte en el extremo más alejado del lado derecho o del izquierdo de la pantalla.

★ Tres son los **ciempiés** con los que has de luchar para obtener la **cápsula energética con forma de corazón**. Debes saltar para ir a caer sobre cualquier parte de sus cuerpos, exceptuando las cabezas. El sitio más seguro de esta pantalla está hacia el rincón de la derecha. Sostén la palanca de control hacia la derecha, con lo que Gómez correrá hasta dar contra la pared; luego, cuando un gusano se ponga a una distancia que te permita golpearle con seguridad, salta y aterriza sobre él. Retrocede con rapidez hacia la pared y repite el movimiento hasta que los hayas vencido a todos.

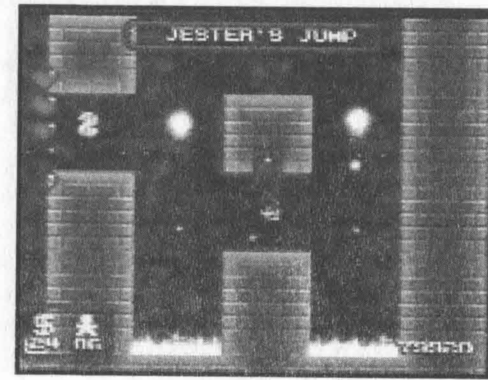
★ Al llegar a este punto, puedes elegir entre iniciar de nuevo la partida (resetear) tu Super NES y entrar tu clave de acceso para llegar a la SALA DE LAS ESCALERAS), o bien retroceder luchando hasta llegar a ella. Desde dicha SALA pasa al apartado siguiente («Objetivo 2: Salvar a Miércoles»). Si prefieres el reto de luchar pasando por el camino de regreso (y al mismo tiempo recogiendo **cinco vidas extra** como recompensa) sigue las instrucciones que van a continuación y después las de la sección que se ocupa de la salvación de Miércoles.

★ Empezarás en el JARDÍN DEL MONSTRUO, donde tendrás que abrirte camino atravesando un largo laberinto de conmutadores, que está infestado de enemigos. ¡Apodérate de todos los corazones que veas porque vas a necesitarlos! En el rincón de abajo, a la izquierda, hay un rompecabezas con **cinco vidas extra** de recompensa. Primero, salta sobre los dos **tiestos de flores** grandes y luego sobre el otro de tamaño menor para dejar al descubierto **cuatro bloques ocultos** en la parte de arriba. Dirígete a la derecha y rompe los bloques que están a la izquierda del conmutador que protege el **corazón** que hay justo encima. Desde el corazón, rompe los dos bloques de la derecha y salta hacia arriba. Con cuidado, abandona el lado izquierdo de esta plataforma para dejar expuesto otro bloque más, después súbete de nuevo y salta hacia la izquierda. Sube de un salto a la **plataforma móvil** y agáchate para que ella te lleve hasta donde puedas ver un **conmutador**. Salta hasta él y luego asciende hasta las **cinco vidas extra,** que alcanzarás con facilidad. Desciende y vete hacia la izquierda, donde hay una puerta. Atravesándola, regresarás al PASO ESPINOSO. Desciende utilizando la **cuerda** y atraviesa la puerta de abajo (que da al JARDÍN LARGO). Después, dirígete a la derecha evitando los pinchos, los enemigos y un conmutador hasta que encuentres una puerta. Ahora te encuentras en EL CEMENTERIO. Ve hacia la derecha para encontrar LA CRIPTA.

Objetivo 2: ¡Salvar a Miércoles!

★ Desde la SALA DE LAS ESCALERAS hay dos caminos para ir a LA CRIPTA. La vía difícil es a través del CONSERVATORIO. Tienes que entrar por la puerta oculta que está debajo de la primera puerta y luego saltar para acceder, atravesando una puerta, a LA ARAÑA DEL DINERO. Prosigue a través de LA SALA DE LA ROSA, de LA HIEDRA VENENOSA y del JARDÍN LARGO. Pasa junto al conmutador para encontrar la puerta, a la derecha, al final, y entra. Finalmente, atraviesa EL CAMPOSANTO para encontrar LA CRIPTA.

Para tomar el **camino más fácil** has de ir al ÁRBOL VETUSTO (desde la SALA DE LAS ESCALERAS asciende por los primeros escalones de la derecha y pasa por la puerta). Entra en la base del árbol para encontrarte BAJO EL ÁRBOL; luego, a través de EL CAMPOSANTO, ve hasta LA CRIPTA.



El Salto del Bufón tiene muchos tramos difíciles que requieren precisión al calcular el momento oportuno para atravesarlos.

★ En la parte baja de la primera habitación de LA CRIPTA, no hay nada por

lo que merezca la pena arriesgar tu vida. Trepa por el lado de la derecha (saltando para descubrir **plataformas ocultas**), luego ve directamente a la TUMBA SUPERIOR. Déjate caer y camina hacia la derecha y encontrarás gran cantidad de **dinero**. La pared del extremo inferior derecho es falsa, y dentro de ella hallarás un **escudo oculto** (el de la invulnerabilidad). Camina hacia la izquierda, hacia LA CAÍDA HORRIPILANTE (manténte hacia la derecha mientras caigas) y luego hacia la izquierda para alcanzar EL ARCO DE BÓVEDA. Éste es un trayecto bastante fácil en el que encontrarás una **espada** (no te pase por alto el **conmutador** que está directamente debajo). En el techo, hacia el extremo, existe un **conmutador** final que es difícil de descubrir. A continuación, deberás superar el reto del SALTO DEL BUFÓN. En este lugar hay dos **conmutadores,** que debes golpear antes de salir por la parte más alta de la derecha. El primero de ellos está directamente bajo la entrada, y el otro está al fondo, a la derecha. Los saltos hacia arriba son los más difíciles, y la práctica es la única que puede ayudarte a dominarlos. A continuación están LOS PELDAÑOS DE PIEDRA, donde puedes recoger un **gorro turco volador** (por el ya conocido método de rebotar al saltar sobre un enemigo). Con el **gorro** en tu poder, apresúrate para llegar al área siguiente (LA CRIPTA ESTRAFALARIA) y podrás entrar en el área que hay encima, donde hay **pelotas de golf** y otras cosas interesantes. Luego viene un tramo más fácil, EL PEZ QUE HACE FUEGO, y LA CÁMARA DE LAS PAREDES, donde encontrarás conmutadores y pozos de fuego. Por fin, la última habitación: LA ANTECÁMARA, que además es un territorio que te resultará familiar.



Salta desde los bloques para golpear al Duende Horrible cuando rescates a Miércoles.

★ Para rescatar a **Miércoles** debes destruir al **Duende Horrible**. El terreno de lucha está dividido en dos bloques, lo que hace que la batalla sea más cómoda. El **Duende Horrible** flota, girando en el sentido de las agujas del reloj y siguiendo una trayectoria cuadrada. Cuando esté próximo al extremo inferior de la pantalla debes saltar sobre los bloques para, desde allí, golpear su cabeza (mantén apretado el botón de saltar

para rebotar y apartarte de él para ponerte a salvo). Cuando flote a mayor altura no serás capaz de atacarle, por lo que debes mantenerte en el suelo y evitar las calaveras que arroja. Baja hasta donde estaba Miércoles y atraviesa caminando la pared izquierda para conseguir los puntos suplementarios allí escondidos. Ahora, puedes elegir entre arriesgarte a retroceder a través de LA CRIPTA, EL CAMPOSANTO y EL JARDÍN LARGO, o haz Reset en tu Super NES introduciendo tu clave de acceso para regresar a la SALA DE LAS ESCALERAS.

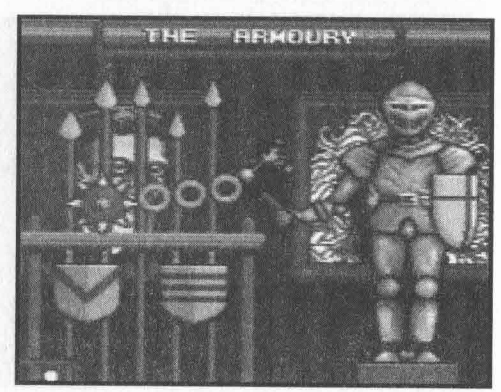
Objetivo 3: Devolver la memoria al tío Fétido

★ En realidad, lo que tienes que hacer ahora es rescatar a Pugsley, pero ayudemos primero al **tío Fétido**. Está bajo el control de **la Bruja** en algún lugar situado detrás de LA GALERÍA DE LOS RETRATOS (puerta superior de la izquierda, en LA SALA DE LAS ESCALERAS).

★ Hay unas pocas **habitaciones secretas** en LA GALERÍA DE LOS RETRATOS. Recuerda que puedes ejecutar un salto alto o bajo, dependiendo del tiempo que oprimas el botón de saltar. Hay bastantes áreas en este nivel en las que un salto alto podría provocar que los pinchos penetren en el cráneo de Gómez; por lo tanto, cuando sea conveniente, debes utilizar un salto bajo. Empuja el objeto que está en el dintel de la puerta cercana al extremo para recoger algo más de **dinero**.

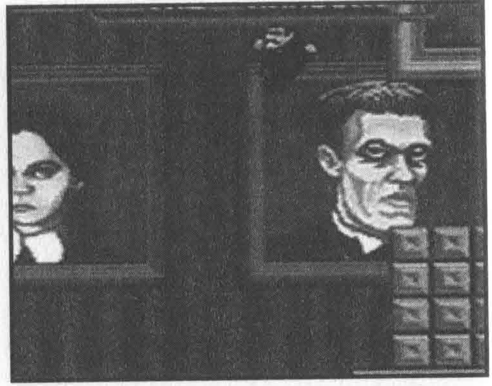
★ Puedes saltar atravesando las cadenas, pero no por donde están las bolas con pinchos que hacen oscilar los caballeros (en LA SALA DE ARMAS). Aproximadamente a medio recorrido, hay una pared sólida; se abre con un **conmutador** que está en el techo.

★ Puede descubrirse un **cuarto del tesoro escondido** cerca del extremo de LA SALA DE ARMAS, exactamente después de una **plataforma móvil** sobre la que puedes subirte (agachado, para evitar ser atravesado por los pinchos giratorios). Desplázate hacia la derecha; encontrarás un **conmutador** que provoca una **caída de bloques**. Puedes trepar sobre los bloques para alcanzar la salida



Las Bolas con Pinchos son mortíferas, mientras que las Cadenas que las hacen balancear son inofensivas.

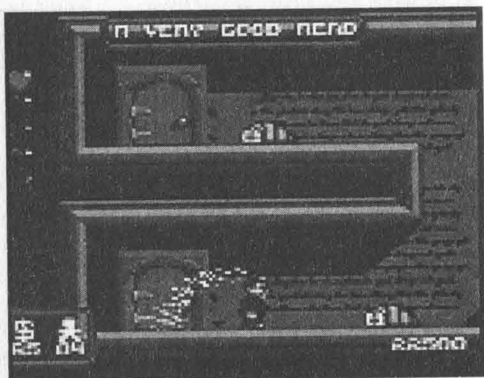
que está en el lado derecho, pero si saltas hacia la izquierda mientras mantienes presionado el mando, en algún lugar situado entre los retratos de Miércoles y de Lurch que se ven al fondo, entrarás en LA SALA DE LOS TROFEOS. En ella hay 30 **monedas** y dos **vidas extra**. También puedes entrar en esta habitación realizando un difícil salto sobre los ciclistas verdes que hay en este área.



Resulta difícil encontrar la entrada a La sala de los trofeos. Al saltar, mantén presionado el mando hacia arriba.

★ En LA SALA DE LOS RELOJES es posible descubrir otra pantalla secreta. Acciona los dos primeros **conmutadores**; olvídate del tercero. Dirígete hacia la derecha, hacia la segunda **alfombra de piel de oso** y súbete sobre el bloque que está sobre su cabeza, desde donde alcanzarás el conmutador que hay arriba. Ahora, deberás ir un poco más hacia la derecha hasta que veas dos relojes con un agujero entre ellos. Déjate caer por el agujero (LA CAÍDA DEL RELOJ) y mantén presionado el mando hacia la izquierda **(pelotas de golf)** o hacia la derecha **(corazón)** para obtener un objeto más. Cuando hayas pasado una vez por todo el recorrido de esta pantalla de bonificación, ya no podrás entrar más en ella; por lo tanto, no olvides guiar a Gómez hacia uno de los lados.

★ Sí, existe una **habitación oculta** en EL ARSENAL. En el mismo extremo puedes haber advertido que hay un pasillo al que no puedes llegar mediante saltos. Hummm... con que tuvieras uno de esos gorros... Espera, hay un **gorro turco** al principio del área siguiente (VUELA,

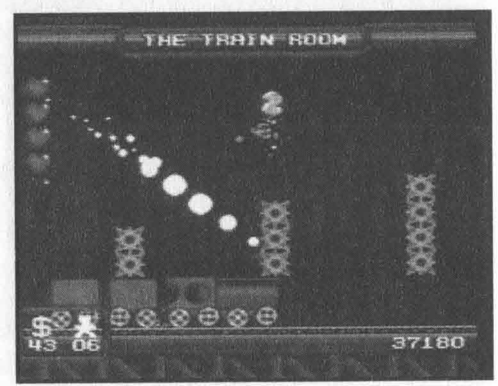


Sitúate frente al primer libro de La sala de Lectura y pulsa hacia arriba para entrar en la pantalla del Libro muy Bueno.

VUELA, VUELA). Agárralo y regresa rápidamente a esta habitación. El pasillo conduce a EL ARMARIO, y da la casualidad que es en él donde Gómez guarda su **escudo**, una **vida extra**, un **corazón** y sus **zapatillas**. Cógelo todo y aprovéchate de tu invulnerabilidad para atravesar, corriendo, el área siguiente.

★ El primer **conmutador** que hay en LA GALERÍA INFERIOR puede hacer más fácil el sobrepasar la **alfombra de piel de oso**, pero también te impide coger una **vida extra** que está más adelante. Olvídate del primer conmutador y salta desde encima de uno de los pájaros que salen del oso, con lo que podrás llegar a la plataforma que está arriba del todo.

★ LA BIBLIOTECA guarda algunos misterios, como se da a entender por las pistas que se dan al principio. Para encontrar la primera **pantalla secreta,** da un salto hacia la parte superior de la caja clave (marcada con una «A») y luego otro en dirección al extremo superior izquierdo para encontrar EL ANAQUEL MÁS ALTO, y gran cantidad de **dinero.** Próximo al final de LA BIBLIOTECA hay un **escudo** fuera de tu alcance. Súbete sobre los libros que hay a la derecha para saltar y atraparlo.



Deberás ejecutar algunos saltos arriesgados desde la chimenea del tren para esquivar algunos pinchos.

★ LA SALA DE LECTURA tiene su propia pantalla secreta. Después de leer la clave («Algunas puertas son menos evidentes que otras»), fíjate en el título del libro situado en primer lugar. Quédate frente a él y presiona hacia arriba para entrar en UN LIBRO MUY BUENO, que te conducirá a la puerta que hay arriba (UN PANEL SECRETO) con **dólares**, **corazones** y dos **vidas extra.**

★ **Los libros grandes** contienen un secreto cerca del principio de la hilera. Ponte sobre la primera fila de libros y desde ella salta a la segunda. El último libro de este bloque lleva el título de «Cáete dentro». ¡Parece un buen consejo! Ponte encima de él y pulsa hacia abajo para entrar en UN LIBRO MEJOR, donde hallarás 13 **monedas**, dos **corazones** y una **vida extra**. Para alcanzar la **vida extra**, tienes que apoderarte de la es-

pada de la izquierda antes de entrar en este libro. Deberás llevar la espada durante todo el trayecto hasta el libro sin que resultes herido.

★ En LA HABITACIÓN DEL TREN atravesarás un largo camino montado en una locomotora. Salta y agáchate para evitar los pinchos que tienes sobre ti. Para librarte de algunos de los pinchos, tendrás que saltar desde la chimenea del tren. Al final serás recompensado con **tres corazones** antes de que te encuentres con **La Bruja** y rescates al **tío Fétido.**



Salta sobre la cabeza de tío Fétido hasta que la Bruja pase cerca en vuelo rasante y entonces aprovecha para golpearla.

★ **La Bruja** vuela a una velocidad vertiginosa, siguiendo una trayectoria en «U», mientras deja caer unos rayos mortales. Al igual que ocurre con los otros enemigos, debes saltar sobre su cabeza. El **tío Fétido** se pasea por la parte baja de la pantalla, de un lado a otro. Salta sobre su cabeza manteniendo apretado el mando hasta que la bruja pase en vuelo rasante; golpéala y repite la acción.

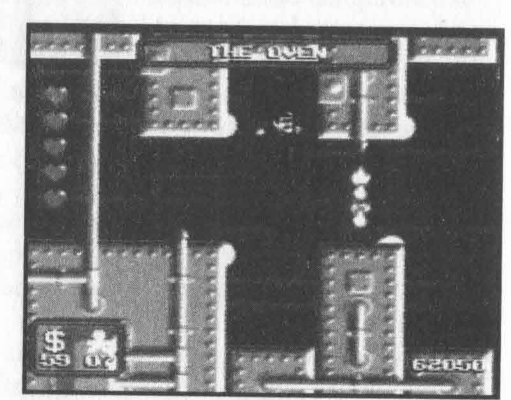
Al final, tío Fétido te felicitará y te recompensará con **tres vidas.**

Objetivo 4: Encontrar a la abuelita

★ **La abuela** está en la cocina. Entra por la puerta de arriba, a la derecha, que hay en LA SALA DE LAS ESCALERAS y dirígete hacia la derecha. Verás LA COCINA DE LA ABUELITA, aunque unos bloques te impedirán entrar en ella. Antes de entrar debes encontrar el **conmutador** y desconectarlo. Ve hacia arriba y a la izquierda, pasando por dos pantallas. En el extremo superior está el **conmutador,** y una **habitación secreta** (EL TARRO DE LOS BIZCOCHOS) en la que hay muchas **monedas;** la encontrarás atravesando la pared hacia la izquierda. Regresa a la cocina, pero antes de entrar en ella, trepa hasta el extremo superior derecho, sobre la cocina, y avanza atravesando la pared de la derecha; llegarás hasta otra **habitación secreta** (ESTO ES REALMENTE SABROSO), que contiene dinero y una **vida extra** (que encontrarás cuando inicies el camino de salida).

★ En LA SALA DEL HORNO hay un ejército de enemigos imbatibles. Desciende desde EL HORNO y luego ábrete camino cuidadosamente, atravesando LA PARRILLA: la rapidez de reflejos es el único «truco» que sirve para esta etapa.

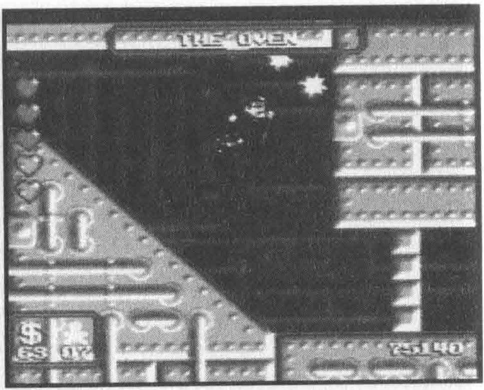
★ Al inicio de LA REPISA DEL HOGAR existe un problema complicado. Salta sobre el bloque cuando se desplace hacia abajo, y luego quédate en el suelo (si lo ves seguro). Has de saltar y golpear con tu cabeza el **conmutador** dejándolo en posición ***off* (desconectado),** aunque esto hará desaparecer el suelo que hay debajo de ti. Calcula bien el tiempo que estés presionando el conmutador para que puedas caer sin peligro, evitando chocar con los **Caminantes del Fuego** que están debajo; luego, corre hacia la derecha y salta hacia el escalón pequeño que hay a la derecha. A continuación, tienes que saltar hasta el pequeño bloque que está encima, desde el cual pasarás al bloque grande, cuando éste se desplace hacia arriba. Las **bolas de fuego** que hay en el extremo superior suponen otro difícil problema. Una llama se desplaza desde el suelo hasta el techo al tiempo que las otras lo hacen de izquierda a derecha. Aguarda a que llegue hasta el techo la llama que está directamente sobre ti, y entonces salta a la plataforma de arriba y agáchate al llegar al rincón de la derecha. Espera a que las llamas hayan efectuado una vez su ciclo (y se aproximen al techo), salta hacia el saliente de la izquierda, y agáchate. Permanece agachado hasta que puedas dar un paso con seguridad y seguir agachado sobre el bloque flotante. La **salida** está en el extremo superior derecho, aunque debes accionar un **conmutador** colocado directamente arriba para primero abrir la puerta por donde vas a salir.



En El Horno hay algunos obstáculos «buenos», que siguen una enigmática rutina de movimientos.

★ Elude el primer **conmutador** que hay en EL HORNO (es una trampa). Cerca de la señal a mitad de camino y protegido por cuatro paredes hay un **corazón;** podrás hacerte con él si andas a través de la **pared falsa** de la derecha. Asegúrate de empujar el conmutador *después* de haber cogido el corazón, o la pared se hará sólida. Hacia el final de EL HOR-

NO hay un **corazón** rodeado por cuatro símbolos de **dólar**. **Tres rayos** delimitan un círculo alrededor de estos objetos, por lo que tendrás que calcular cuidadosamente el momento en que ejecutes el salto. Hay un **conmutador** hacia la izquierda. Colócate junto a este conmutador, pero no lo acciones, luego atraviesa la pared de la derecha para incrementar la puntuación de tu marcador. Aquí se encuentra oculto **un atajo**.



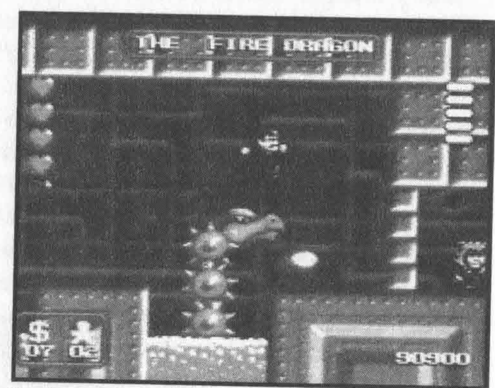
Cierra la salida de El Horno y salta al interior de esta pared para encontrar un atajo.

Con la **salida** hacia EL HORNO todavía cerrada, colócate sobre la pendiente cercana a los rayos (donde estaban el corazón y las monedas), y después lánzate hacia arriba y a la derecha para entrar por la pared que está sobre la salida.

★ Si pasas por el atajo y decides sudar la gota gorda en el *JUST TOAST* (SÓLO TOSTADO), ésta será la pantalla siguiente. Si no tienes todos los **corazones** permitidos, puedes retroceder hasta la última pantalla, coger uno, y regresar. Repite este procedimiento hasta que tengas el nivel de energía al máximo. Presta atención al punto desde el cual empieces a atravesar la pantalla SÓLO TOSTADO. Justo debajo de dicho punto inicial hay un **gorro turco volador.** Cuando llegues a esta área salta hacia arriba para encontrar un **bloque oculto**, luego sigue saltando para encontrar otros tres **bloques ocultos** que te permitirán alcanzar el **gorro turco volador.** Con el gorro en tu poder, podrás lograr un **corazón** y más **dinero**, en un área que está inmediatamente debajo. Déjate caer por el lado izquierdo, y luego, ve hacia la derecha y hacia arriba. También puedes introducirte en esta área, con o sin el gorro, si atraviesas la **pared falsa** que está a la izquierda del primer pozo de fuego que encuentres después de apoderarte del gorro. Saliendo de la pantalla, por la derecha y luego retrocediendo, puedes provocar la aparición de un **corazón** tras otro hasta que tengas la energía al completo.

★ COCIDO AL HORNO es la siguiente pantalla. Contiene unos pocos rompecabezas más que la anterior, pero todos son fáciles de resolver. Lo mismo puede aplicarse a la pantalla FRITO EN REVOLTILLO, que requiere rapidez en dar saltos, agacharse y correr.

★ RÍO DE LAVA es un nivel sencillo del mismo tipo que los de las gorras. Para facilitarte las cosas, encontrarás muchos **corazones** de fácil acceso. Apodérate de todos los **gorros turcos** que aparezcan y podrás mantenerte a flote. La siguiente pantalla se llama ASADO EN LA BARBACOA, y es un simple (pero muy difícil) rompecabezas. Cuando empujes los dos primeros **conmutadores**, el techo desaparecerá y el **Caminante del Fuego**, que habitualmente se pasea por él, caerá hasta situarse a tu nivel. Por lo que se refiere al primer conmutador, calcula el momento en que el Caminante del Fuego esté a punto de chocar con la pared y entonces salta sobre el conmutador. Calcula de igual forma el momento de hacerlo sobre el segundo conmutador, pero en vez de saltar para empujarlo, ve hacia la izquierda y sube por los escalones hasta que puedas saltar hacia la plataforma que hay arriba. A continuación, salta hacia la izquierda cuando puedas hacerlo sin peligro, y luego trepa para accionar el conmutador que hay en el techo. Desciende y sube por la derecha para accionar un conmutador similar. Empújalo dos veces para atrapar los Caminantes del Fuego y las llamas del extremo inferior izquierdo. Trepa por la derecha y acciona el último conmutador; luego, déjate caer hacia la derecha para salir.



Sitúate lo más lejos que puedas hacia la derecha y golpea al Dragón cuando aparezca.

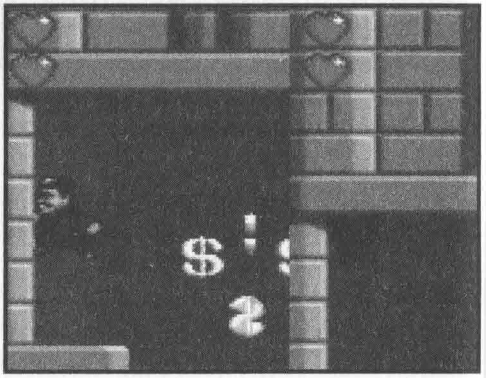
★ ¡Por fin! ¡EL ÚLTIMO HORNO! Ten cuidado con las estructuras que ceden bajo tu peso y que verás cerca del principio. Poco antes del final hay otro bloque sobre el que deberás saltar para ir hacia arriba, pero esta vez, asegúrate de orientar tu personaje hacia la derecha y agacharte. ¡De lo contrario, serías prensado contra el techo!

★ **El dragón de fuego** retiene a la abuela como rehén. Debes evitar caer en dos **pozos en llamas** cuando luches con el dragón, que surge de uno de ellos. Vuela en círculos, y luego baja en picado para regresar a uno de los pozos. Ve hacia la derecha, tan rápido como puedas, hasta encontrar a la abuela. Éste es el lugar desde donde podrás luchar con más seguridad y facilidad con el dragón. Quédate frente a la puerta que conduce

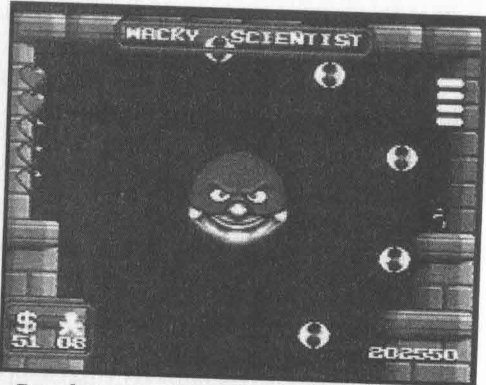
hasta la abuela y salta o agáchate para evitar cada una de las **bolas de fuego** que el dragón lance hacia ti; luego, cuando el bicho se vaya más a la izquierda, acércate a la cornisa y prepárate para saltar sobre su cabeza cuando surja del pozo más próximo a ti. Golpéale rápidamente pero evita el contacto con su espinoso cuerpo. A continuación, regresa a la cornisa de la derecha, al lado de la abuela, y concéntrate en esquivar las bolas de fuego. Repite el proceso hasta vencer al dragón y la abuela esté a salvo. Recibirás su agradecimiento y **tres vidas extra** antes de que regreses a la entrada de LA COCINA.

Búsqueda de Pugsley en la Sala de Juegos

★ Desde LA SALA DE LAS ESCALERAS, entra por la puerta central del extremo superior de la pantalla para encontrar LA SALA DE JUEGOS. Antes de atravesar el umbral, asegúrate de haber cogido un arma (véase el fin del capítulo, donde se especifican las habitaciones donde hay armas y energía ocultas). Puedes rebotar en **las balas de cañón,** para alcanzar los objetos que estén en lo alto, si mantienes presionado el botón de salto cuando caigas sobre ellas. También puedes utilizar esta misma técnica para subir por las paredes altas. Al final de LA SALA DE JUEGOS se encuentra la puerta de acceso a la siguiente habitación, pero si saltas hacia la parte alta de esta puerta y empujas encontrarás una **puerta oculta** que conduce a LA CAJA DE JUEGOS. Se trata de una habitación pequeña que tiene dos puertas y algunas cosas valiosas situadas debajo. Salta sobre la puerta de la derecha y luego hacia arriba a través del techo. Si atraviesas la puerta de la derecha hallarás LA ESTANTERÍA. Presiona hacia arriba una vez colocado frente a esta puerta y entrarás en LA TORRE DE LOS JUGUETES. Dos criaturas protegen las **monedas** que flotan en el extremo superior escupiendo espadas que salen disparadas hacia el centro de la habitación y luego regresan. Salta hacia arriba y golpea cada una de las dos criaturas. Si sientes codicia, coge el dinero, y regresa a cualquiera de las posiciones en que se encuentran las criaturas, saltando mientras pulsas el mando hacia arriba para **subirte al techo.** Irás a parar a otra parte de LA TORRE DE LOS JUGUETES. Entra por la puerta de la derecha y te hallarás en LA SALA DE JUEGOS, que es la última habitación que hay antes de la pantalla EL CIENTÍFICO CHIFLADO, en la que está atrapado **Pugsley.** Si utilizas esta vía de acceso, pasarás de largo de LA ESTANTERÍA que sólo tiene una pantalla secreta donde hay dinero; está situada sobre la puerta de salida.



Trepa hasta el interior del techo de La Torre de los Juguetes para dar con un atajo.



Resulta muy difícil golpear la cabeza de este científico chiflado. Sitúate en la cornisa que está en la parte alta de la derecha y espera hasta que puedas saltar sin riesgos.

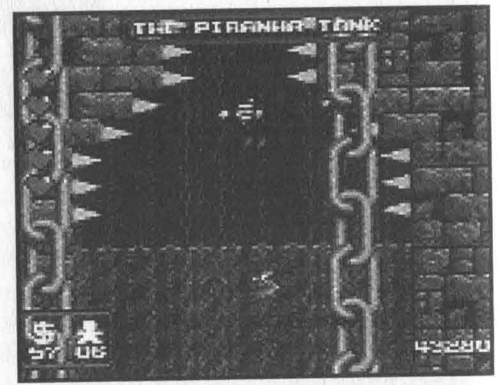
★ Al final de LA SALA DE JUEGOS, sobre la puerta de salida, hay otra **puerta oculta;** conduce a LA CAJA DEL DINERO, que contiene muchas **monedas** y una **vida extra.** Si no encuentras una plataforma, no podrás alcanzar el dinero; pero podrás correr hacia la puerta de salida y saltar sobre ella. Después, **salta hacia el techo** y atraviesa la pared de la izquierda. Desde este lugar podrás coger con facilidad la **vida extra.**

★ **El científico chiflado** es una cabeza flotante protegida por **cinco espadas.** La cabeza rebota hacia arriba y hacia abajo en tanto las espadas giran velozmente alrededor de ella. El lugar donde se detienen las espadas es aleatorio, pero con cinco corazones podrás sobrevivir y vencer sin dificultades. Para pegarle, debes saltar desde el saliente de la derecha o desde el de la izquierda y precipitarte sobre él. Ponte sobre cualquiera de los salientes y espera una ocasión favorable para golpearle. Durante tu espera, agáchate para que tu cuerpo no ocupe tanto espacio. En el mismo momento que le golpees, mantén presionado el botón de salto y regresa, rebotando, al saliente desde el que habías partido. **Después de derrotar al científico chiflado** y de haber anotado el código de acceso que te facilitará Pugsley, ponte de pie sobre el **tubo** que está al fondo de la pantalla y oprime el mando hacia abajo. Atravesarás LA TUBERÍA DEL DINERO. Puedes repetirlo cuantas veces quieras hasta que hayas recogido todas las monedas que esconde la tubería. Por la sa-

lida, regresas a LA SALA DE LAS ESCALERAS. Entra en LA SALA DE MÚSICA y espera a que finalice ésta. Entonces se abrirá la puerta que conduce hasta LA CRIPTA y hasta **Morticia.**

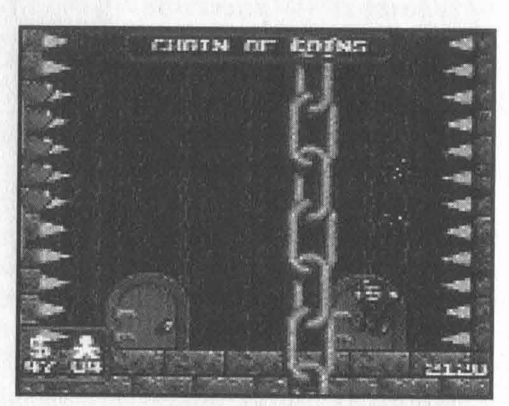
La liberación de Morticia en poder del Juez

★ Tras haber rescatado a Miércoles, Pugsley, la abuela y tío Fétido regresa a la SALA DE MÚSICA. Cuando acabe la melodía, se abrirá la puerta. El desafío definitivo a tus reflejos y a tu cálculo del tiempo te esperan tras esta puerta; empieza en LA SALA DE LAS CADENAS. Desde la primera puerta, salta hacia arriba, agarra la **cadena,** y trepa hasta que atravieses el techo. No entres por la puerta que hay allí; asciende por la cadena hasta la parte más alta (donde podrás coger un **corazón**) y luego vete hacia la derecha, donde encontrarás un **conmutador** (inmediatamente detrás de la caja A, con una indicación procedente de la Cosa). Desciende hasta el fondo, donde encontrarás otra puerta. Atraviésala y salta hacia la cadena, que verás a tu derecha. Trepa hasta lo más alto que puedas para encontrar una puerta que lleva hasta la pantalla de LAS CADENAS ASOMBROSAS.



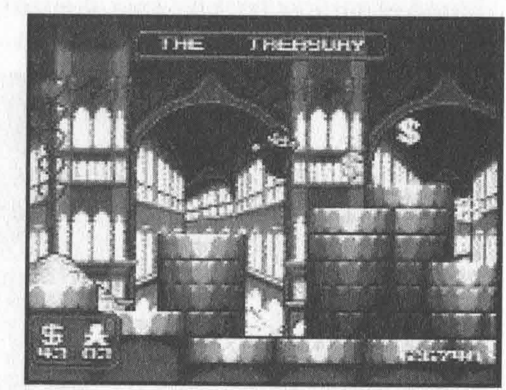
El Tanque de las Pirañas nunca será un sitio recomendable...

★ En LAS CADENAS ASOMBROSAS podrás ver inmediatamente el **conmutador.** Está colocado en el extremo inferior derecho, a sólo unos pocos ladrillos de la puerta que acabas de utilizar. Pero una **trampa** te espera exactamente debajo de ti. Desciende por la primera cadena, luego salta hasta la que tienes a tu derecha. Observa el ladrillo sobre el que estás de pie. Hay dos **ladrillos** que forman escalones hacia abajo, y el tercero está preocupantemente cerca de los pinchos que hay en la pared. Cuando pises el ladrillo del fondo, éste caerá, y si caes con él acabarás en LA CISTERNA DE LAS PIRAÑAS (un sitio nada recomendable). Salta hacia la derecha mientras cae el ladrillo y aterrizarás a salvo sobre una plataforma. Si tu cálculo del tiempo es el adecuado, podrás coger también un **corazón** que está bajo el ladrillo. Después de empujar el **conmutador** (si pierdes una vida después de hacerlo, tendrás que regresar y volver a empujarlo de nuevo), desciende por la misma cadena que has utilizado para subir, y salta hacia la de la derecha a través de dos bloques de pinchos. Salta hacia la derecha donde verás otra puerta (no entres por ella). Trepa por las cadenas hasta lo más alto para encontrar la salida, pero presta atención a las **estructuras que ceden bajo tu peso** y a un **agujero escasamente visible** que está a la derecha de la puerta de salida.

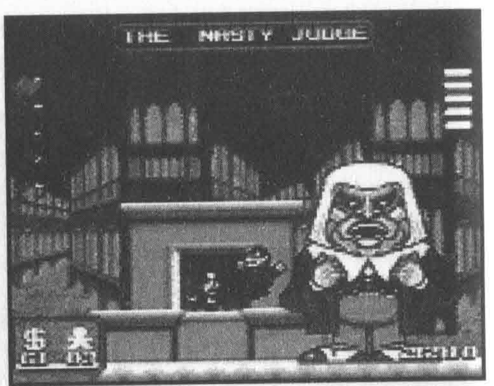


La puerta izquierda de la Cadena de Monedas es la última oportunidad que tienes para recuperar dinero y corazones.

★ En LA SALA DE LAS CADENAS desplázate hacia la derecha (si no lo haces, acabarás en LA CISTERNA DE LAS PIRAÑAS, repitiendo la última fase) y no vayas a caer por el agujero. Tras atravesar la puerta estarás en la pantalla de LOS ESCALONES QUE VAN HACIA ABAJO. Cuando caigas por el agujero que hay en el fondo, descenderás bruscamente atravesando LA CADENA DE MONEDAS. Recoge las **monedas** a medida que vayas cayendo. Entra por la última puerta para REPOSTAR POR ÚLTIMA VEZ (las **monedas** y **corazones** están encima de los **escalones escondidos**), luego entra por la puerta de la derecha y hallarás LAS CAVERNAS. Éste es un territorio familiar, con enemigos familiares en su mayoría. Ten precaución con **las plataformas que ceden bajo tu peso** y golpea a los enemigos a medida que vayan apareciendo a fin de que no te superen en número. Pa-



En la pantalla del Tesoro trata de conseguir el dinero suficiente para obtener una vida extra antes de luchar con el Juez.



Esquiva al Juez cuando golpee con fuerza el suelo originando un terremoto...

sarás por **Las cavernas, Lo más profundo, Las catacumbas** (la puerta de encima da paso a LOS CANTOS RODADOS que contienen 15 **monedas**), EL POZO DE LA MINA (no pases por alto el **corazón** que está a la derecha, cerca de la entrada; así que mientras caigas por el **pozo,** mantén presionada la tecla izquierda y entra en el **agua** para encontrar 16 **monedas**), LA GRAN CAVERNA, LOS VOLCANES (¡caray, menudo viaje! ¿Qué diablos estaba haciendo Morticia tan abajo?), HACIA EL RÍO (salta repetidas veces hacia la derecha de la salida para encontrar **puntos escondidos**), LA GÓNDOLA (manténte cerca de la zona frontal para tener tiempo de reaccionar ante los ataques de los enemigos), y finalmente, LA CRIPTA DE ADDAM. En su interior está EL TESORO, que debería proporcionarte por lo menos el **dinero** suficiente para adquirir un corazón más, si es que no da los necesarios para una vida extra. Y finalmente, **El Juez repugnante.**

★ **El Juez repugnante** tiene cautiva a **Morticia**. Aprenderse su rutina de movimientos es la clave para derrotarle. Empieza por saltar directamente hacia arriba, lo que provoca la caída de **grava** desde el cielo. Colócate al pie del estrado de los jueces, a la izquierda de Morticia, manteniéndote en el espacio comprendido entre los varios lugares desde donde cae la grava. A continuación, el juez saltará hacia el fondo y a la izquierda, por lo que rápidamente tendrás que saltar hasta ponerte encima del pedestal del mismo lado y



... y luego desplázate entre la grava que cae del techo, a fin de evitarla.

luego hasta la parte superior de la plataforma. Esquiva la grava que cae, y cuando veas que la maniobra es segura, salta hacia la izquierda y golpea al juez. Rebota y colócate de nuevo sobre la plataforma. Con toda rapidez, apártate del lado derecho y colócate justo debajo de Morticia y la grava. El juez saltará una vez más, dirigiéndose hacia la izquierda. Sitúate en el pedestal de la izquierda y ve saltando hasta llegar arriba del todo como habías hecho antes, pero en esta ocasión has de saltar hacia la derecha para atacar al juez. Éste saltará hacia abajo, frente a Morticia, por lo que te desplazarás a la izquierda. Finalmente, saltará verticalmente hacia arriba y repetirá la serie de movimientos. **No tienes más que memorizar: hacia arriba en vertical, izquierda, hacia arriba en vertical, derecha, abajo en vertical, repetir.** Puede ser una ayuda si tienes un amigo que te haga recordar en cada momento lo que viene a continuación, mientras tú te concentras en esquivar la grava que cae entre salto y salto. Cuando le derrotes, disfrutarás de una secuencia final excelente, que se inicia con un breve diálogo entre Morticia y Gómez, seguido por dos magníficas escenas más y la mejor lista de créditos que hemos visto. Por fin, las cosas han vuelto a la anormalidad de la residencia de los Addams.

¡Secretos increíbles!

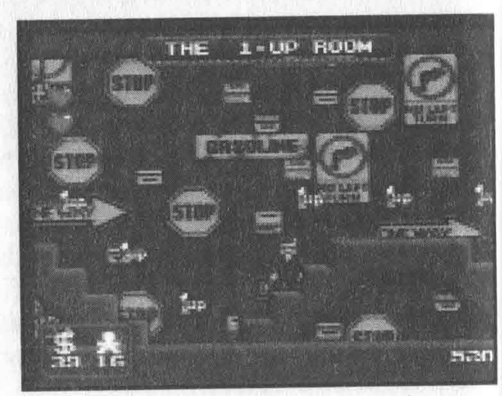
★ **PARA EMPEZAR REALMENTE BIEN:** Hay unas cuantas áreas donde puedes obtener una **cantidad escandalosa de vidas extra** antes de iniciar un nivel. Desde la parte exterior de la puerta principal de la casa, desplázate hacia la izquierda hasta **la soga del verdugo** y trepa por ella. Salta para coger **el gorro turco volante** y vuela hasta **la chimenea** que hay arriba. Hay cantidades importantes de dinero en el tejado de la casa, pero lo que hay en las chimeneas es aún más importante. Súbete a la chimenea de la izquierda y pulsa el mando hacia abajo. En su interior encontrarás **cuatro vidas extra**. Cuando trepes por el lado derecho estarás en la parte exterior de la chimenea de la derecha. Pulsa hacia abajo otra vez y en-



Entra en El Gabinete de Pugsley desde La Sala de las Escaleras.

trarás en un área diferente donde encontrarás ¡mucho dinero, mucha pasta!

Caramba, es oportuno decir que ya tienes nueve vidas (si acabas de iniciar el juego y todavía no has perdido alguna). Ahora, déjate caer desde el tejado al centro de la casa y atraviesa la puerta frontal. Camina hacia la izquierda, bajo los escalones del nivel inferior, y pulsa hacia arriba para encontrar una **puerta oculta**. Has llegado al GABINETE DE PUGSLEY, donde encontrarás **tres vidas extra, un corazón,** y **unas zapatillas**. Cógelo todo y vete a la parte más alta de la esquina izquierda, bajo la señal de Stop; si aprietas hacia arriba, descubrirás ***otra* puerta oculta**. Ahora estás en la pantalla TRAS LOS PELDAÑOS. Aquí viene la parte más importante: sube por los peldaños hacia la derecha y entra por la puerta. Estarás en LA SALA DEL SOMBRERO, donde te espera un **gorro turco volador**. Móntate en él dando un salto, y entra rápidamente por la puerta que hay abajo; luego, sube por los peldaños de la izquierda (éste es el punto más alto de toda la habitación) y entra por esta puerta. El gorro turco se acabará pronto, por lo que con toda rapidez debes volar hasta el piso más alto de la habitación (LA SALA DE LAS CAPAS). Atraviesa su puerta y encontrarás **la habitación de las vidas extra**. En ella (ya lo habrás adivinado) encontrarás abundantes **vidas extra**, ¡diecinueve para ser exactos! Ahora dispones de un potencial de 31 vidas con que empezar el juego, lo que hace que ya no sea necesaria la «buena suerte». Regresa a la primera pantalla (TRAS LOS PELDAÑOS), vete al extremo izquierdo y sube un tramo de peldaños para descubrir LA SALA DE DEPORTES. En ella hallarás una **arma** de tu elección, muchas **monedas** y otra **vida extra** (¡como si en realidad la necesitaras!). Puedes entrar en este área siempre que necesites más energía y coger el arma, pero la vida extra sólo aparecerá la primera vez que pases por ella.



Encuentra la habitación de las vidas extra (¿puedes creer que hayan 19?)

Puede parecer que con esto ya hay suficiente, pero existe un truco más. Puedes terminar el juego pulsando «Start», luego «Select» y otra vez

«Select». Verás el mensaje «Your rescue attempt has failed» (Tu intento de rescate no ha tenido éxito); aunque si atraviesas la puerta «Continue», llegarás a una habitación secreta, ¡con cuatro **vidas extra más!** Éstas no estarán disponibles después que las cojas, sino después de que inicies otra partida.

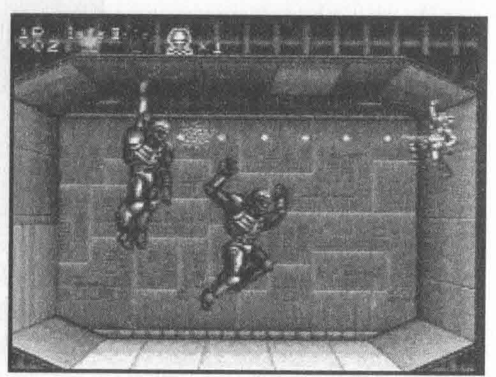
★ CÓDIGOS DE ACCESO: Los siguientes códigos son para la partida que estábamos jugando, sin recurrir al consejo de las vidas extra que acabamos de explicarte. Por lo tanto, puedes entrar estos códigos de acceso y seguir las indicaciones anteriores para recoger una gran cantidad de vidas extra.

Después de la primera cápsula energética con forma de corazón (Pájaro): &1H14
Después de la segunda cápsula energética con forma de corazón (Hombre de nieve): ?1R13
Después de la tercera cápsula energética con forma de corazón (Ciempiés): L1S12
Después de tío Fétido (7 vidas): LSY1Y
Después de la abuela (3 vidas): L?S15
Después de Miércoles (13 vidas): LLSKT
Después de Pugsley/antes de Morticia (7 vidas): BLY1#

CONTRA III

DE KONAMI

Introducción



La alucinante animación de los enemigos de Contra III es demasiado increíble para que puedas odiarles.

Nintendo prometió gráficos y sonidos imponentes en la presentación de Super Nintendo y Capmon demostró la validez de la promesa en la primera ocasión que tuvo con Contra III. Todas las posibilidades del chip de gráficos se han utilizado al límite, y con *muy pocas* de las ralentizaciones que tanto fastidiaban en los títulos anteriores. Los efectos sonoros y la música son estupendos, con un ritmo desenfrenado que hará aumentar los latidos de tu corazón cuando aparezca cada uno de tus enemigos. Desde luego que más importante que los gráficos y el sonido es la adicción del juego, y Contra III tiene muchas pantallas de acción intensa con duros oponentes y múltiples enemigos finales en cada pantalla. ¡Si a esto añades la posibilidad suplementaria de que dos usuarios jueguen al mismo tiempo, Contra III resultará ser una adquisición imprescindible para cada uno de los poseedores de una Super NES!

Estrategias increíbles y Misión 1

★ Este capítulo ha sido redactado para el modo **Dificultad de grado normal**. Para acabar «oficialmente» el juego y ver la secuencia final debes completarlo en la modalidad Difícil. La única diferencia está en que los enemigos son más agresivos, y en un enemigo suplementario al que se puede vencer con facilidad. Se dan más detalles al final de este capítulo.

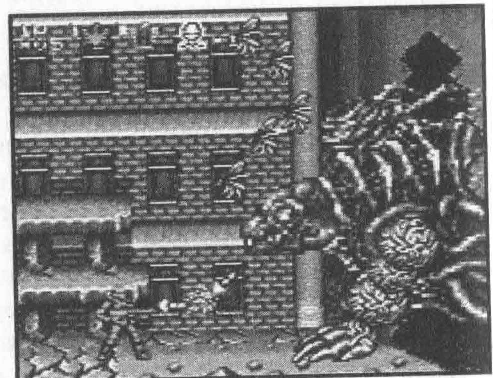
★ Existen algunas ventajas e inconvenientes si juegas con la opción de **dos jugadores**. La ventaja mayor es una potencia de fuego superior, que resulta especialmente útil contra los muchos enemigos de cada nivel. El peor inconveniente es la cantidad de trabajo en equipo que requiere evitar que alguno de los jugadores pierda una vida. Los dos personajes también resultan ser muy similares.

★ El inicio de la Misión 1 lineal, puro «corre y dispara», especialmente

cuando pasas junto a los **Mutantes con cara de hombre** (perros que escarban en los cubos de basura), que abandonarán su comida con la esperanza de agarrarte. Para destruir las paredes, dispara tus armas mientras te halles en la plataforma del fondo y luego dispara contra el centro de la esfera roja.

Utiliza la invencibilidad que proporciona el tanque para saltar fuera y disparar contra los enemigos que estén cerca.

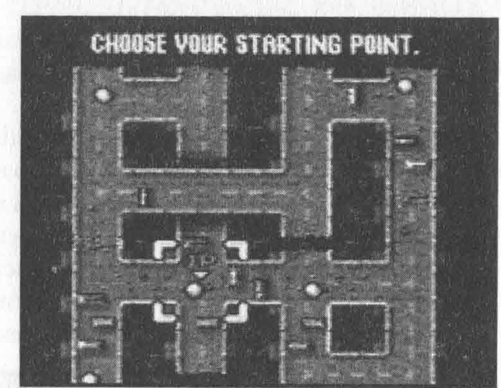
- ★ Tras saltar desde uno de los **tanques**, serás invencible durante unos pocos segundos. Utiliza esta circunstancia en tu favor para saltar al suelo desde un tanque y destruir a los enemigos más próximos. Luego debes volver a montarte para seguir avanzando. Si puedes evitar que el tanque reciba daños, serás capaz de alcanzar la pared desde él y destruirla con uno o dos disparos.
- ★ Cuando el **bombardero** pase volando cerca, lanzará dos misiles. Esquiva las llamas manteniéndote sobre una de las plataformas.
- ★ Destruye las bolas de fuego aisladas que aparecen al final, para que puedas pasar sin problemas. Sin embargo, no podrás disparar contra ellas en el Nivel Difícil.
- ★ El **enemigo** final es **La Bestia Kimkoh**, una criatura de gran tamaño, parecida a una tortuga. Aparece reventando las paredes en medio de una explosión de gráficos y sonido que te hará temblar. Su punto débil es su brillante corazón rojo. Debes saltar sobre la plataforma más alta y disparar hacia la abertura que tiene en su espalda con objeto de detener a las criaturas aladas. Luego salta al suelo y manténte a la izquierda, lo más lejos que puedas del monstruo, mientras disparas a su corazón. Si tienes dificultades utiliza tus Bombas de Helio (si pierdes una vida, perderás también todas las bombas que hayas acumulado, pero siempre empezarás con una).



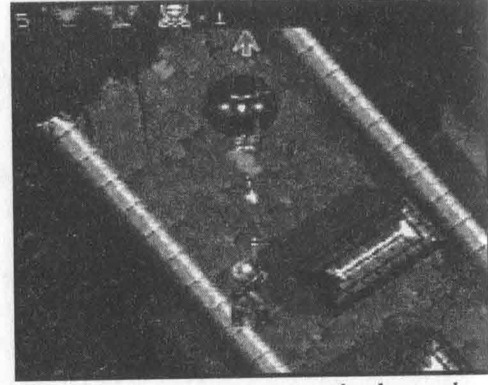
Dispara contra el corazón incandescente del primer enemigo, mientras esquivas su poder de fuego.

Misión 2: La autopista María Calderón

- ★ El objetivo de esta misión consiste en destruir cinco **bocas de cloaca**; cada una de ellas contiene una valiosa cápsula de energía. **Los Misiles autodirigidos** constituyen la mejor de las armas que se puede utilizar en esta misión, porque permiten que te agaches rápidamente sin tener que apuntar con precisión. Cada boca de entrada tiene una forma diferente. **Las Minas** harán explosión un segundo después de haber sido pisadas. Usa tus bombas si estás en inferioridad numérica, o quieres destruir rápidamente un Twylobite.
- ★ En la secuencia que transcurre a vista de pájaro, elige la boca de cloaca que está arriba a la izquierda. Cuando aterrices en la carretera serás invulnerable durante unos pocos segundos. Utiliza este espacio de tiempo para apuntar y agacharte, luego dispara cuando aparezca el Twylobite.
- ★ Dirígete rápidamente al **extremo inferior izquierdo**, a la segunda **boca de entrada**. Pon atención a las grietas que hay en la carretera, porque podrían caerse cuando camines sobre ellas. Con todo cuidado pisa cerca de la primera grieta para hacer que el hormigón ceda bajo tu peso, y luego pasa por el diminuto puente que ha quedado. Cuando te acerques a la boca de entrada, quédate detrás de la última barrera y dispara mientras te agachas, en cuanto aparezca el Twylobite.
- ★ A continuación, dirígete a la siguiente **boca de cloaca**, que es la del **centro** de la pantalla (un poco hacia la **izquierda**). Haz explotar las minas para despejar el camino y asegurar un área de batalla. El Twylobite aparecerá de pronto y describirá un círculo disparando balas. Apunta y agáchate, espera y atácale en cuanto aparezca. Cuando deje de disparar, ponte en pie y dispara contra todo enemigo que se aproxime; luego



Al principio serás invencible, aprovéchalo para empezar por la boca de cloaca más difícil (rincón izquierdo de abajo).

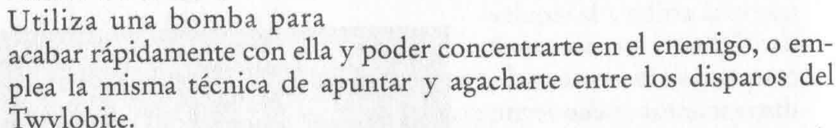


Acércate con precaución a las bocas de cloaca, después agáchate y haz volar por los aires al Twylobite que aparezca.

apunta y agáchate para disparar nuevamente al Twylobite.

★ Emplea la misma estrategia para la otra **boca** que hay en el **centro (derecha)**. En esta ocasión disparará en zigzag, pero utilizando el mismo sistema de ataque obtendrás buenos resultados.

★ Finalmente, desplázate hacia **el extremo superior derecho** para encontrar la última **boca de entrada**. Utiliza una bomba para acabar rápidamente con ella y poder concentrarte en el enemigo, o emplea la misma técnica de apuntar y agacharte entre los disparos del Twylobite.



★ Si estás jugando en el **nivel difícil** tendrás que alejarte de las bocas de cloaca para lograr que el Twylobite aparezca. A continuación, te das la vuelta para apuntar, y luego te agachas rápidamente para que no te hiera. Esto es extremadamente difícil, pero te resultará algo más fácil si te mantienes a cierta distancia, y mucho más fácil todavía si utilizas los misiles que apuntan automáticamente al objetivo. Además, tendrás que luchar con un número mayor de enemigos. ¡El enemigo final, Metallican, se mueve con mayor rapidez y está saltando constantemente!

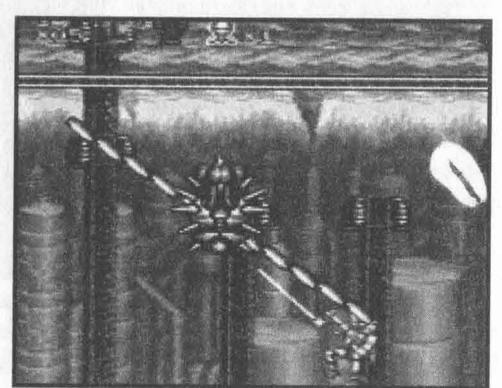
Primero dispara tu cañón sobre Metallican para debilitar su poder ofensivo, luego dispara a su mancha roja.

★ El **enemigo final** en la Misión 2 es **Metallican**. Procura que los gráficos no desvíen tu atención cuando Metallican vuele verticalmente hacia arriba en la pantalla de tu televisión; luego, cae con fuerza contra el suelo. No dejes de retroceder mientras él esté en el aire, para evitar que te aplaste cuando dé contra el

suelo, y vuélale el cañón que sostiene en su cola y la cápsula que lleva en cada pata. Los Misiles Autodirigidos siguen siendo la mejor arma disponible. Cuando se haya quedado sin defensas puedes concentrarte en atacar su mancha roja para destruirle. Cada vez que tome tierra, la mancha roja girará 90 grados (o sea, un cuarto de vuelta) en sentido contrario al de las agujas del reloj. Sabiendo esto, podrás ir colocándote en una posición más ventajosa mientras corres para alejarte del sitio por donde su enemigo ha caído.

Misión 3: La antigua fábrica cibernética de acero

★ La primera arma que se ofrece es **El cañón de Fuego**. Empúñala porque es la mejor contra los enemigos que tienes por delante. Mientras trepes por las vigas, serás atacado por un enjambre de Gigamoscas. Mantén pulsado el botón de disparo mientras saltas arriba y hacia la derecha, pasando por encima de las vigas.

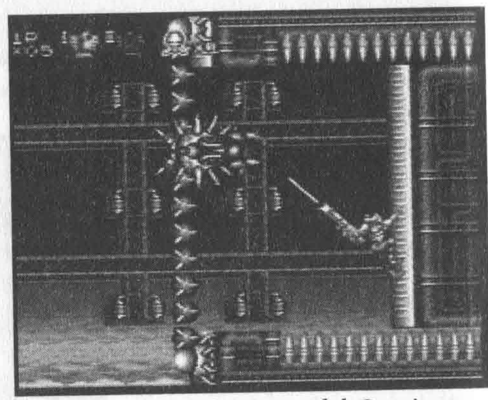


La Cúpula Cromada es el primer enemigo final. Suspéndete de sus brazos para disparar contra la mancha roja que tiene en su parte baja.

★ El primero de **los cinco enemigos finales** aparece donde acaban las vigas. Mientras todavía estés colgado de la última viga, serás atacado desde abajo por **La Cúpula Cromada.** La mancha roja identifica su punto flaco, y podrás alcanzarlo con facilidad, tras la protección de las vigas, con el Cañón de Fuego. Si tienes un arma distinta, deberás agarrarte a uno de sus brazos rotatorios y disparar a la mancha roja cuando pases por debajo de ella. Salta a la viga para ponerte fuera del alcance de su perforadora, y también cuando haga explosión para evitar caer fuera de la pantalla (con lo que perderías una vida).

★ Tras derrotar a la Cúpula Cromada, debes estar dispuesto a disparar a dos **platillos**, para recibir un arma Exprimidora o Desintegradora. La arma **Exprimidora** resultará útil frente a los enemigos que irán saliendo. Salta hacia la pared de la derecha y dispónte a enfrentarte a otro enemigo de mal aspecto. El **Tri-transformista que camina por las paredes** volará hacia la izquierda antes de extender sus brazos para cogerse a la

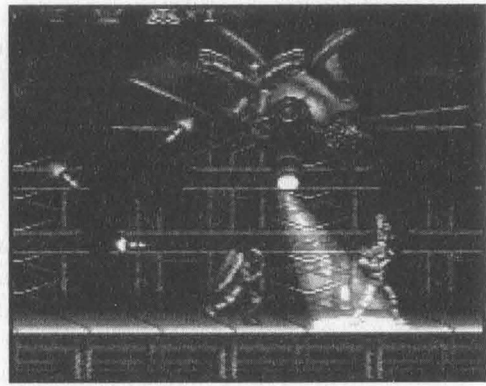
pared. Su punto débil es de color rojo, como en los demás enemigos, pero no lo mostrará hasta que alcance una zona más elevada de la pared. De momento tendrás que contentarte con mantenerte situado entre sus brazos, cerca del brazo superior, y trepar por la pared con él. Durante tu ascensión dispara contra los misiles, para destruirlos, y observa si hay grietas en la pared en las que tu enemigo pueda asirse para iniciar la siguiente parte de su ataque. Aparecerán de repente dos rayos en la pared, en el lugar donde se apoyan cada uno de los brazos del Caminante por las Paredes, y cada una de estas líneas tendrá pinchos. Debes mantenerte entre estos rayos y a un mismo tiempo evitar al enemigo que sube por la izquierda y que, de repente, se lanza con fuerza contra la pared con la aviesa intención de aplastarte. No ceses de subir y bajar para esquivarle. En muchas ocasiones se moverá como si estuviera dispuesto a aplastarte contra la pared, pero un instante después ascenderá para apartarse de ésta. Ahora es la mejor ocasión para disparar contra él, especialmente si le disparas en diagonal. Después de derrotarle tendrás que subir por la pared, hasta más arriba de donde hay unos pocos **francotiradores** a la izquierda, y a continuación encontrarte con tu nuevo enemigo. Si estás jugando en el **nivel difícil**, lo mejor que puedes hacer es pasar corriendo junto a ellos para distanciarte de sus proyectiles.



Manténte entre las patas del Caminante por las Paredes, hasta que se levante; luego dispárale y apártate rápidamente.

★ A continuación viene el **Nido del Mosquito Volador**. Hay más gráficos impactantes en los que se incluye un increíble foco luminoso que busca enemigos (¡concretamente a ti!). Espera a que acabe de soltar bombas, y apunta a su mancha roja. Con los Misiles Autodirigidos puedes destruir este mosquito atacando su mancha roja, mientras quedas a salvo situándote inmediatamente más bajo que él (con frecuencia podrás hacerlo antes de que pueda repetir su actuación). El Cañón de Fuego también resulta ser un arma poderosa frente a él. Después de vencerle, pasa corriendo más allá de algunos francotiradores, y entra en la fábrica.

★ En el interior de la fábrica se encuentra la primera de las **áreas de acumulación de vidas**. Al final de este capítulo hallarás más información sobre esto. Mientras asciendas por esta zona destruye todo enemigo o torreta que veas arriba, antes de subir hasta allí.



El Foco luminoso del Nido del Mosquito Volador busca la sangre caliente. Emplea misiles autodirigidos.

★ La siguiente pantalla contiene los **dos enemigos** finales de esta misión. Lo primero que hallarás al subir es a **Bob 1 & 2**, un par de robots. El robot azul permanecerá sobre el suelo, pero el robot rojo brinca de uno a otro lado y sube hasta el techo. Debes trepar hasta el lado izquierdo del techo y disparar hacia abajo, en diagonal, a los robots, y con toda rapidez irte al lado derecho mientras el robot rojo se coloca en el lado izquierdo por debajo de ti. No trepará para correr a través del techo..., así que quédate suspendido durante unos breves momentos antes de dejarte caer, salta hacia el lado contrario y repite la acción. Apártate de él cuando bombardees a los dos.

★ El oponente final en esta misión es el **Robot-cadáver**. Aparecerá, de repente, atravesando la pared posterior de la habitación. Quédate en el centro del suelo de la pantalla y dispara verticalmente hacia arriba, a su cabeza; luego, cuando desde sus ojos lance sus rayos, corre hacia la izquierda, trepa al techo y atraviésalo describiendo un círculo en sentido contrario al de las agujas del reloj. Lo siguiente que hará será escupir llamas por su boca, en la misma dirección. Sigue utilizando el mismo método de defensa, o sea dispárale a la cabeza mientras te mantie-



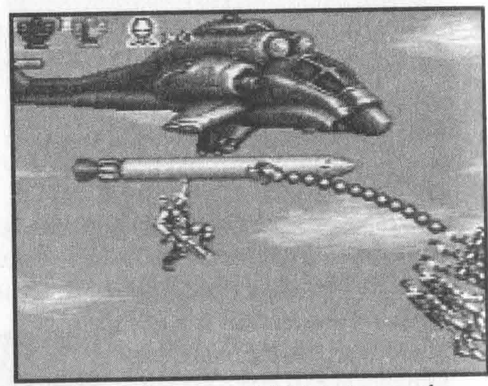
Manténte en movimiento por toda la habitación en dirección contraria a la de las agujas del reloj, mientras luches con el Robot-cadáver.

nes por delante de las llamas. Lanzará unas cuantas bombas por la sala y cerrará las puertas para su ataque final. Manténte alejado de las bombas hasta que haya acabado la cuenta final previa a su detonación. Tendrás que repetir este método varias veces antes de que consigas destruirle.

Misión 4: La Batalla del Cielo en Llamas

★ Mientras vayas montado en **la máquina** manténte a la izquierda para evitar los disparos en diagonal procedentes de los francotiradores que con su mochila a reacción vuelan por encima, luego salta o desplázate hacia delante para evitar las bombas que los otros dejan caer.

★ Cuando el enorme **Crucero de Batalla** vuele por encima de tu cabeza, guía tu vehículo entre los cañones de rayos. Guárdate de la serpiente, que no es necesario que destruyas, y vigila los Corporales que puedan aparecer por los agujeros. El **Corporal negro** es el único que necesitas destruir, y el Cañón de Fuego es el arma más indicada para hacerlo. Si esta zona presenta para ti algún problema, utiliza una de las bombas. Además de unos pocos cañones de rayos existe un cañón láser. Acércate a él lo suficiente para dispararle, pero salta para evitar la sacudida y la llamarada de su disparo.

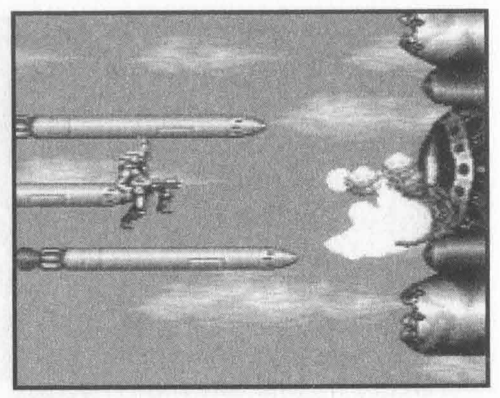


Aléjate de la mano del Navajero, y luego prepárate para saltar a la vez que disparas.

★ A continuación aparece el **pequeño enemigo caminante**. La forma de su trayectoria es aleatoria, pero resulta fácil evitarla. Sigue en movimiento para esquivarlo y destrúyelo volándole la cabeza en cuanto puedas.

★ Serás atacado por el **Navajero** mientras estés colgado del **helicóptero**. Cuando intente agarrarte, apártate de su mano. Se montará en el helicóptero y atacará con una espada que dispara un bumerán. Cuando balancee el bumerán salta para esquivarlo y prepárate para alejarte de él. El cañón de ráfagas facilita mucho la puntería al dispararle.

★ Después de derribar al Navajero tendrás que atacar la parte trasera del **Crucero de Batalla**; lo harás colgado de los **misiles**. Cuando un misil haga blanco en la parte trasera de la nave deberás saltar de allí y cogerte a otro. Súbete a los misiles que vayan a mayor altura para atacar el cañón de la torreta, y luego, con mucho cuidado, móntate sobre los misiles más bajos para destruir la otra torreta. Cuando hayas destruido las dos torretas, tendrás que destruir también el campo de fuerza protector que salvaguarda las partes importantes del motor. Hazlo explosionar sin dejar de saltar de misil en misil. Las llamas que surjan de la parte posterior de la nave provocarán la explosión de los misiles, pero no te causarán daños.



Salta de misil en misil durante tu ataque al crucero de batalla, aferrándote a aquellos que vayan a mayor altura.

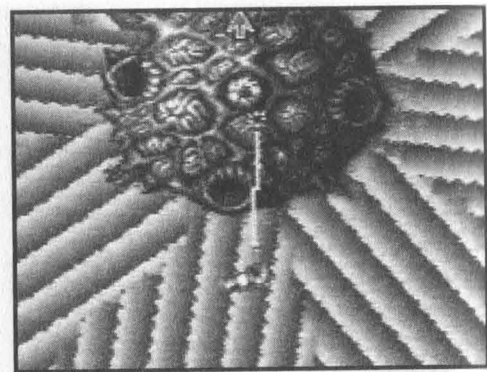
Misión 5: Las tierras baldías de Mucho Grande

★ Esta misión resulta parecida a la Misión 2 (La autopista María Calderón), planteada desde una perspectiva a vista de pájaro. Tendrás que atacar a cinco enemigos mientras atraviesas unas estrechas franjas de tierra. Empieza por el **rincón izquierdo de arriba**, que es el más difícil de vencer. Cuando hagas pie serás invencible durante unos pocos segundos. Utiliza este factor en provecho tuyo, trasladándote muy cerca y apuntando al enemigo que harás saltar por los aires en cuanto asome.

★ Dirígete al segundo enemigo en el **rincón izquierdo de abajo**. Extrema las precauciones al pasar por las franjas estrechas de terreno, y observa este terreno para tener idea de hacia dónde vas a ser empujado. Evita los puentes, que se caerán en cuanto los pises. Utiliza los botones izquierda y derecha para que tú mismo apuntes al enemigo y luego dispara. Dispara siempre a las arañas y a los ciempiés que estén cerca de ti, antes de que se aproximen lo suficiente para morderte.

★ El tercero de tus enemigos está en el **rincón derecho de abajo**, en el centro de los remolinos de arena. Sostén apretado el botón izquierdo mientras luches con este enemigo para poder controlar tus giros vertiginosos.

★ Tu cuarto enemigo está en el **centro**. Las arenas movedizas te empuja-


Dispara hacia el ojo que está en el centro de Scorpabellum, mientras mantienes apretado el botón izquierdo para reducir tu tendencia a girar.

rán en cualquier dirección. Si una araña o un ciempiés se aproxima, dirígete a terreno firme y lucha contra él, después sigue atacando a tus enemigos.

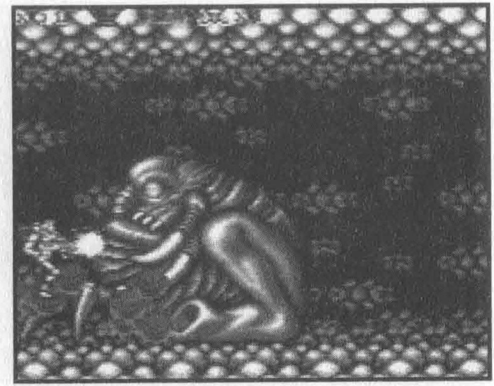
★ El **último de los enemigos** está hacia la derecha de donde estaba el anterior. Cuando le hayas aniquilado tendrás vía libre para vértelas con el enemigo final.

★ Hay una manera de alcanzar el máximo de tus vidas cuando llegues a este punto. Lee la información que hallarás al final de este capítulo. Mientras luches con **Scorpabellum**, el enemigo final, serás atacado por los ciempiés que al ser destruidos dejarán tras ellos bombas y armas. Después de que hayas disparado algunas veces contra Scorpabellum, éste se dará la vuelta, haciendo girar también el suelo que tengas bajo tus pies. Aunque oprimas continuamente el botón izquierdo no podrás detener tus giros por completo, pero será una ayuda. Su punto débil es el ojo que tiene en el centro. Para dispararle empuña un Cañón Láser o uno de Fuego. Utiliza rápidamente todas tus bombas para acortar la duración de esta batalla. Si pierdes una vida, cosa que debes esperar, sólo recibirás una bomba cuando reaparezcas. No la desperdicies.

Misión 6: La Base Principal del Halcón Rojo

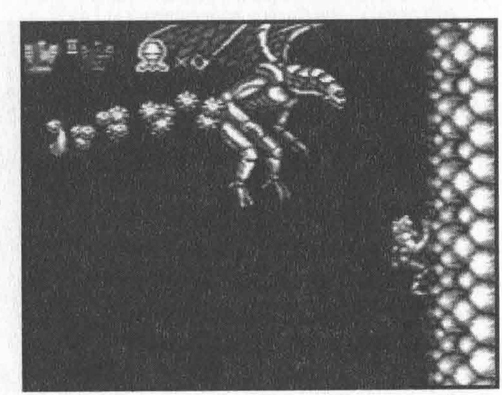
★ Cerca de donde empieza el techo cuelga una **Para-Babosa**. Si no actúas con rapidez tendrás una gran batalla en tus manos. Manténte junto a ella, por debajo del borde de la plataforma de arriba, y dispara rápidamente contra todos los enemigos que vayan escapando por su boca. Después de sobrepasarla vigila por si hay bocas en las partes altas o bajas que escupan bolas con pinchos. Abátelas con rapidez para interrumpir la proliferación de estas bolas.

★ Para derrotar al **Corazón** colócate lejos, a la izquierda; rápidamente dispara dando saltos para abatir todos los cangrejos que aparezcan por su parte superior, en el mismo instante en que se asomen. El Cañón de ráfagas es excelente contra este enemigo.

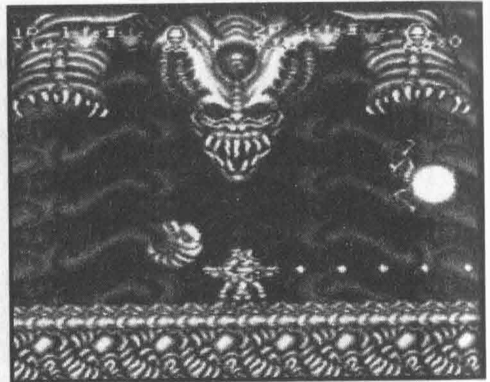

Manténte lejos, a la izquierda, mientras esquivas y atacas a la Mega-Mole.

★ La **Mega-Mole** viene a continuación. Corre rápidamente de uno a otro lado, golpeando hacia arriba las piedras que hay por el suelo. Manténte a la izquierda, lo más apartado que puedas, y cuando pase apresuradamente por allí, salta sobre sus pies. Cuando retroceda dejará ver una cara dentro de su boca, y éste es su punto flaco. Dispara hacia allí; para eludir las piedras que caen desde el techo deberás desplazarte a derecha y a izquierda para colocarte entre sus trayectorias. Cuando ya no caigan rocas regresa rápidamente al lado izquierdo y repite el procedimiento anterior.

★ **El Perverso Halcón Esclavo** volará alto cerca de ti. Le gusta dar cabezazos contra la pared apuntando al punto donde te hayas detenido. Manténte en movimiento para evitarle, al tiempo que disparas tu arma. A los pocos momentos de que hagas esto, desaparecerá, pero reaparecerá inmediatamente, cerca del sitio en donde estés suspendido, para fustigar la pared con su cola. Cuando se haya ido ve hacia arriba, y en cuanto regrese da unos pocos pasos hacia abajo disparando hacia arriba y en diagonal.

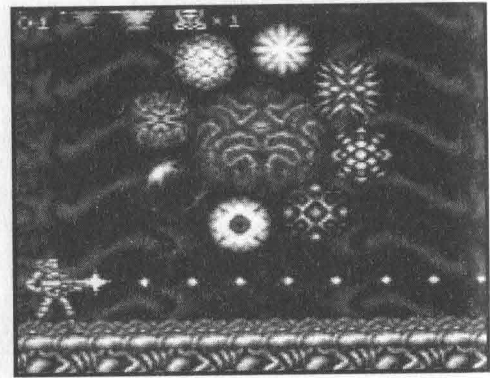

Desplázate constantemente hacia arriba y hacia abajo para evitar el ataque por colisión del Halcón.

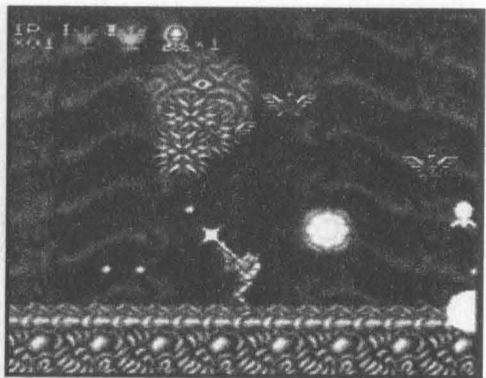
★ **El enemigo final** es el **Halcón Rojo**, y a continuación vendrá la primera de sus transformaciones en dos fases. Aparecerá desde arriba, tendrá dos garras y en cada una de ellas sostendrá una criatura parecida a una serpiente. Elige la garra derecha o la izquierda y dispara para destruirla. Cuando hayas destruido una de ellas, puedes eliminar la otra saltando y agachándote antes de precipitarte so-

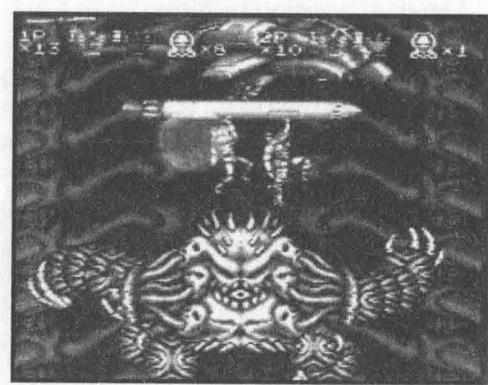

La primera batalla contra el Halcón Rojo resulta más fácil si son dos los jugadores.

bre ésta al tiempo que disparas. Si jugáis a dúo podréis destruir ambas garras simultáneamente. Cuando ambas queden destruidas, tendrás que dispararle a la cabeza a la vez que esquivas las criaturas que caen por cada garra. En el juego a dúo, uno de los jugadores dispara contra la cabeza mientras el otro jugador le cubre. En esta etapa, si juegas a dúo con un compañero, existe un sistema para llegar al número máximo de vidas. Puedes enterarte al final de este capítulo, en el apartado de secretos increíbles. Después de un rato de dispararle a la cabeza aparecerá el Cerebro del Halcón Rojo.

★ Ocho esferas rodean el **Cerebro del Halcón Rojo**, y cada una de ellas da lugar a un tipo diferente de ataque. Si apuntas con cuidado puedes elegir la esfera que vas a atacar, y que, naturalmente, será la más fácil. La esfera que está provista de pinchos originará un ataque con una gran cantidad de armas y bombas, y de entre todas ellas podrás escoger y tomar. Recoge bombas para usarlas si quedas atascado al luchar contra una esfera distinta. La esfera azul y roja da lugar a que el cerebro desarrolle unas patas y deberás andar entre ellas con rapidez y extremo cuidado mientras disparas hacia arriba en vertical. Es una de aquellas en que tu supervivencia será más fácil. Debes completar siete esferas, que pueden ser diferentes o ser todas la misma. Entre otras esferas fáciles podemos incluir la del mini-cerebro (esquiva y dispara al cerebro mientras te sobrevuela), y a la esfera blanca con pinchos (dispara directamente a través de las esferas que giran a tu alrededor). Procura evitar las otras esferas. Tanto si juegas en el nivel fácil o en el nivel difícil, tu batalla habrá terminado y serás obsequiado con un corto espectáculo de animación, donde recibirás un mensaje de desafío para inducirte a jugar con el nivel difícil. Si ya estabas jugando al nivel difícil, habrás pasado por muchas dificultades pero aún te queda una última batalla, que es muy fácil. Cuando el helicóptero te eleve para sacarte de la base serás atacado por última vez por el cerebro, y lo hará desde abajo. Utiliza tus bombas y disparos para destruirle. El cerebro es rápido pero su derrota te resultará sencilla y podrás encaminarte a un final *verdadero*, con un espectáculo muy extenso y la totalidad de los créditos.


Disparar contra una esfera destruyéndola te conduce a otra batalla, que depende de cuál sea la esfera.

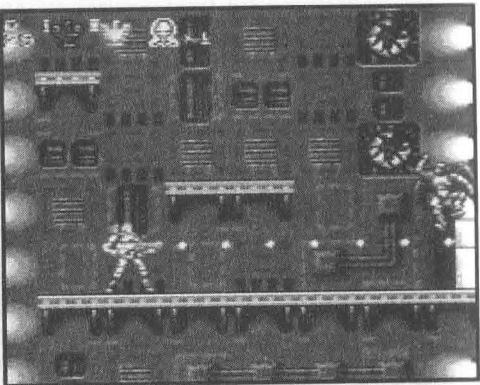

Dispara contra la esfera con pinchos para tener ocasión de aumentar tu vida.


Si estás jugando en el Nivel Difícil, recibirás el ataque, por última vez, del Halcón Rojo.

¡Secretos increíbles!

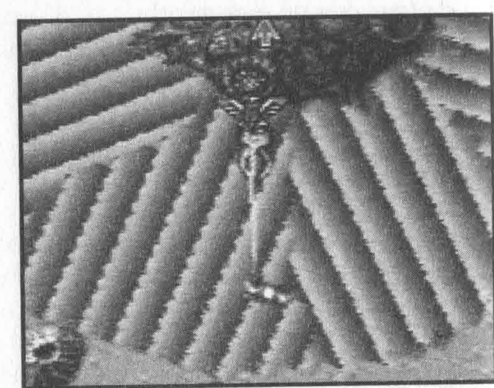
★ A lo largo de Contra III hay algunas zonas en las que podrás incrementar tu número de vidas recogiendo puntos. La mejor manera de recoger puntos es disparando contra los enemigos. Existen muchos lugares en los que puedes quedarte quieto apretando constantemente el botón de disparo contra un suministro de enemigos inagotable. Si utilizas un controlador con disparo automático rápido, o alguna especie de clip o pinza casera (por ejemplo la pinza que se utiliza para mantener cerrada la bolsa de patatas fritas una vez empezada), te evitarás tener que apretar continuamente el botón de disparo. En muchos casos de-

berías esperar cerca de una hora para alcanzar el número máximo de vidas, que es de 29. ¡Esto puede resultar muy aburrido si tienes que mantener apretado el botón con tu dedo! Puedes encontrar un sitio donde puedas estar mirando en una dirección y los enemigos se acerquen solamente por un lado. El primero de estos lugares está en la **Misión 1**. Cuando llegues a la primera pared, dispara contra los dos cañones, pero todavía no hagas volar la pared. Quédate cerca de la pared y ponte de cara hacia la izquierda: verás ir hacia ti un suministro inacabable de víctimas complacientes. Si vas a utilizar un clip o un dispositivo de fuego rápido, pon el juego en pausa y coloca el clip en posición, suelta con todo cuidado el controlador y elimina la pausa del juego. Observa durante unos segundos si funciona bien, antes de salir de la habitación o de poner otro canal en el televisor. Aproximadamente una hora después, comprueba el número de vidas que tienes y, si es suficiente, coloca el juego en pausa para quitar el clip y el controlador de disparo rápido antes de seguir con tu juego.



La Misión 3 te da la segunda oportunidad para elevar al máximo el número de tus vidas, hasta 29.

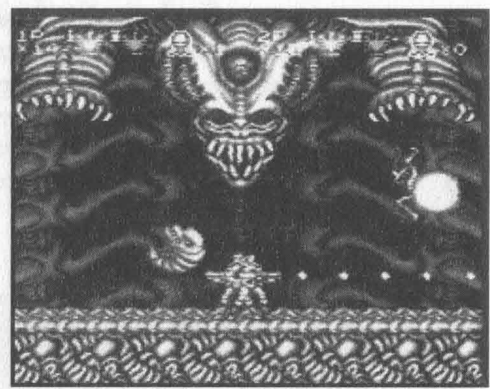
El segundo de estos lugares especiales está en la **Misión 3**, en la tercera área. Después que hayas entrado en la fábrica, trepa por la plataforma hasta cualquiera de las puertas por donde aparecen enemigos. Despeja la zona de otros enemigos y torretas, sitúate frente a la puerta y mantén apretado el botón de hacer fuego para asegurarte de que no estás en peligro.



Puedes incrementar el número de vidas y de bombas antes de provocar el enfado de Scorpabellum (Nivel 5).

El tercer lugar está a tu al-

cance durante la lucha contra el enemigo final de la Misión 5 (**Scorpabellum**). Recogiendo un cañón láser de uno de los ciempiés, puedes mantenerte a cierta distancia y disparar hacia el agujero por donde aparecen (sin dispararle al ojo del enemigo final). Manténte lo más alejado que puedas del agujero. De nuevo mantén pulsado el botón de disparo, como ya se ha explicado antes. Este truco no funciona cuando el enemigo está enfadado y hace rodar el suelo. Mientras vas coleccionando vidas en este lugar puedes retroceder o cesar de hacer fuego durante unos pocos segundos, y luego abatir a tiros al ciempiés que se te



En la modalidad de dos jugadores podéis aumentar las vidas suplementarias, gracias al Halcón Rojo.



acerque y así poder recoger otra arma o bombas. Esto te va a permitir que alcances el número máximo posible de bombas, si tienes la necesaria paciencia y habilidad; pero recuerda que las perderás todas en cuanto pierdas una vida.

El último de los lugares en que puedas llegar al máximo de tus vidas (por lo menos, el último que hemos podido descubrir) está cuando tra-

tas con el último enemigo final, **El Halcón Rojo**. Después de acribillar a balazos sus dos garras, por ellas empezarán a caer enemigos. Esto sólo funciona cuando jugáis a dúo. Ambos jugadores debéis colocaros espalda contra espalda, en el centro de la pantalla (debajo de la cabeza del Halcón Rojo), y ambos deberéis mantener pulsados los botones de hacer fuego para disparar contra las criaturas a medida que vayan cayendo desde las garras.

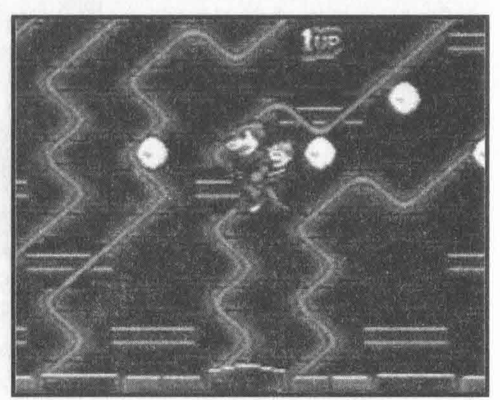


DINO CITY

DE IREM

Introducción

Timmy y Jamie querían ver sus dibujos animados de dinosaurios, pero tomaron la decisión errónea de ir al laboratorio científico de su papá para poder verlo en una televisión experimental de grandes dimensiones. Cuando estuvieron frente al aparato, con el mando a distancia en su mano, Timmy intentó pasar la cinta, pero al final acabaron ambos, él y Jamie, involucrados en el descubrimiento científico de su papá. Habían quedado atrapados en el increíble mundo de los dinosaurios.



Los premios están seleccionados al azar. Observa con atención las zonas menos concurridas para encontrar las vidas extra.

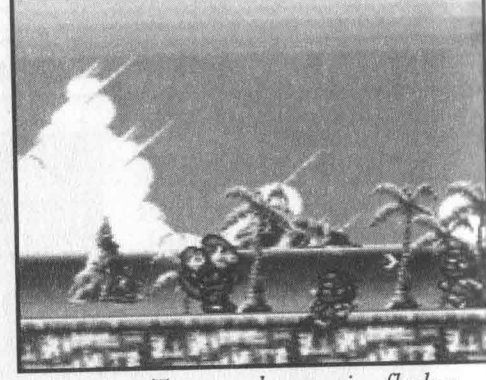
Si habéis visto *Aventuras en la Ciudad de los Dinosaurios* (con su protagonista Omri Katz; disponible en vídeo), podréis apreciar algunos caracteres que os resultarán familiares. Éste es un excelente juego de aventuras con scroll lateral de imágenes, y en el que muchos de sus conceptos se han pedido prestados al Super Mario World (es correcto pedir prestado algo, siempre que se devuelva). Incluso la maravillosa secuencia del final nos resultará familiar. Sin embargo hay muchos conceptos nuevos y excelentes, incluyendo los enemigos finales que son completamente originales y lo mismo puede decirse también de los enigmas engañosos. Elige tu personaje (Timmy o Jamie) y móntate sobre un dinosaurio para empezar tu aventura. Dos jugadores pueden alternar sus turnos, y un sistema de contraseña te permitirá seguir el juego en el punto donde lo habías dejado.

Estrategias increíbles

★ Una **importante recomendación** para empezar: **utiliza a Jamie** (¡es la más importante del equipo!). El dinosaurio de Timmy puede golpear con mayor dureza, pero Jamie puede lanzar cosas para herir a los enemigos desde una gran distancia. Esta habilidad resulta ser de enorme valor en cada una de las fases del juego, empezando por la primera.

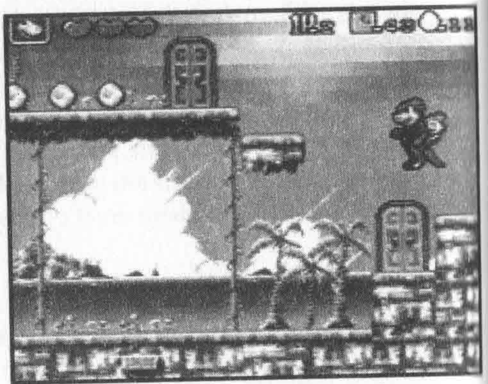
Cuando los enemigos se te aproximen, tu fuego rápido les derribará antes de que puedan alcanzarte.

★ Si aprietas el botón izquierdo o el derecho, podrás **apearte de tu dinosaurio**. Salta al suelo desde su lomo para alcanzar aquellos objetos que normalmente quedarían a una distancia excesiva. Encontrarás algunas situaciones intrigantes en las que no serás capaz de saltar hasta una plataforma, pero si descabalgas y saltas a una, ésta empezará a desplazarse; éste será el momento adecuado para que montes de nuevo sobre el dinosaurio y a continuación saltes a la plataforma. Cuando no vayas montado en el dinosaurio no podrás entrar por las puertas. Regresa corriendo a tu dinosaurio y oprime izquierda y derecha para de un salto montarte en él, o bien oprime izquierda y derecha desde cierta distancia para regresar automáticamente. Cuando no estés sobre tu dinosaurio podrás **arrojar flechas** que dejan paralizadas a las criaturas durante unos pocos segundos. Entonces podrás utilizar estas criaturas como escalones, con o sin tu dinosaurio.



Jamie y Tops pueden arrojar flechas para atontar o poner fuera de combate a los enemigos.

★ Hay **cinco zonas** en cada una de las **seis fases**. Siempre empezarás en la misma zona, pero al final de cada una de ellas encontrarás **dos puertas**. La zona siguiente donde entres depende de cuál sea la puerta que hayas elegido para entrar. Deberás visitar cada una de las zonas antes de que te encuentres con el enemigo final, por lo que no tiene importancia el orden que sigas al ir a ellas.



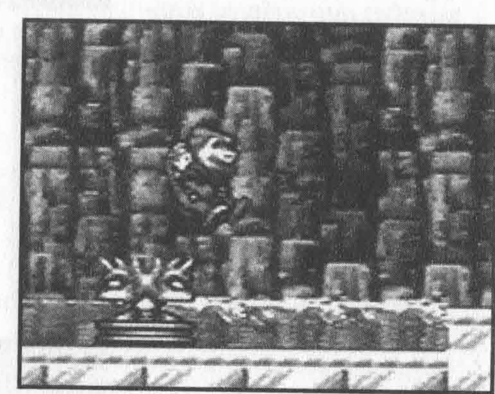
Generalmente es más difícil alcanzar la puerta oscura que hacerlo con la de color más claro.

★ Hallarás **Niveles de Bonus** con mayor frecuencia en las partes altas o en la puerta que resulte de apertura más difícil. En los niveles de bonus tendrás oportunidades para coger huevos, corazones y **vidas extra**. Los corazones y las vidas extra, por lo general, están en la pantalla en el lado opuesto a aquel donde esté la mayor parte de los huevos; por lo tanto vale la pena que te apartes de ellos. El nivel de bonus en que entres se elige al azar. Incluso si entras dos veces por las mismas puertas en la misma fase puede ser que no juegues en el mismo nivel de bonus.

Nivel 1: El Rompedor

★ En esta fase debes estar atento a los bordes que se derrumben. No te preocupes por atrapar corazones a no ser que tengas uno menos y te haga falta. Recoge huevos para ganar una vida extra (cada 50). Al final de la primera zona puedes saltar desde el borde que se derrumba y alcanzar una puerta, o saltar hacia ella desde el lado derecho.

★ Penetra en la habitación oscura que está al final de la **Zona del Hielo** para llegar a un **Nivel de Bonus** seleccionado al azar. En esta zona hay varias criaturas que escupen un rayo congelador por encima del agua, luego se vuelven y escupen una llama para fundir el hielo. Salta sobre el hielo, y calcula el momento oportuno para saltar sobre la cabeza de la criatura cuando se vuelva para congelar el otro lado.

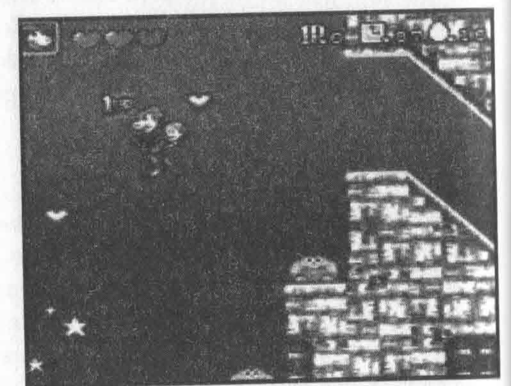


De pie sobre el hielo, salta hacia la derecha para ir a parar sobre más hielo, mientras la cabeza da vueltas.

Puedes rebotar sobre la espalda de las focas para conseguir alcanzar los salientes que estén a una altura mayor.

★ **El Pantano** empieza con una hilera de **Trampolines** (que son unas criaturas que botan y su forma es parecida a la de un trampolín). Las **plataformas azules y grises que se levantan** se desplazan cuando estás sobre ellas, pero si saltas demasiado tarde acabarás en la boca de la criatura que está arriba. En lugar de saltar, prueba a salir andando por el lado derecho cuando la plataforma se haya elevado por encima del reborde siguiente. El paso por la **puerta oscura** que se encuentra al final

del pantano es muy complicado. Debes saltar desde una plataforma que se eleve en el momento preciso para evitar que te coman. Si fallas, serás lanzado a la plataforma que quede más abajo y ésta se derrumbará. Puedes saltar de nuevo a la plataforma que sube y probar de nuevo, pero si fallas puedes tener la seguridad de que perderás una vida, porque la otra plataforma no estará allí para recogerte por segunda vez.



El salto para alcanzar esta vida extra es difícil. ¡Controla tu energía!

★ Una segunda zona se parece a los gráficos de la primera, empezando con dos plataformas que oscilan con un desplazamiento en forma de «U». Hay varios salientes que están en equilibrio sobre una pendiente y resbalarán cuando saltes sobre ellos; por tanto debes estar preparado para moverte con rapidez. Si con el dinosaurio no puedes saltar hacia arriba a un saliente que se derrumba, pulsa el botón izquierdo o el derecho y salta tú solo, luego regresa al dinosaurio para proseguir.

★ Sólo queda otra zona que empieza con **una puesta de sol de color rojo y naranja** que se ve al fondo, que pronto se volverá de color púrpura y azul que corresponde a la noche. En esta fase tendrás que calcular cuidadosamente el momento oportuno para dar los saltos desde las plataformas en elevación, aunque es relativamente sencillo.

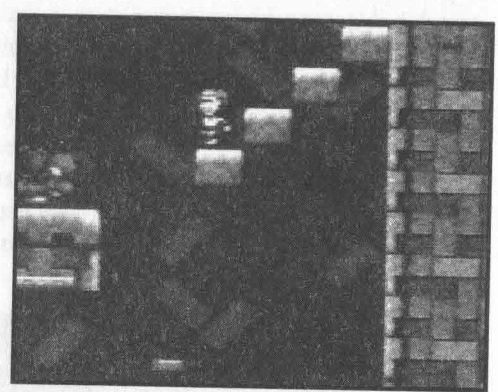
★ **EL PRIMER ENEMIGO FINAL: EL ROMPEDOR.** Este enemigo maneja una máquina que apila unos grandes bloques entre tú y él. Si rompe uno de los bloques, las piezas volarán hacia ti, causándote daños si hacen contacto. Si puedes atinar en los bloques que van hacia él, puedes provocarle daños. Esta fase es mucho más fácil con Jamie. Puede colocarse a la izquierda y disparar contra los bloques, con lo que te dará más tiempo para que puedas reaccionar cuando los bloques vayan hacia ti. Con Timmy tendrías que acercarte más para golpear rápidamente los bloques con tu dinosaurio, y luego retroceder para eludir cualquier bloque que haya sido golpeado para empujarlo hacia ti. Si te desplazas con la rapidez suficiente, podrás rebasar la pila de bloques y golpearle.



Con rapidez golpea los bloques para que vayan en dirección al Rompedor, antes de que los empuje hacia ti.

Nivel 2: Las Moles Monstruosas

★ Aquí aparecen algunas reminiscencias del Super Mario World. Debes trepar en la primera de las zonas mientras unos enormes bloques entran y salen por las paredes. Al principio deberás desplazarte hacia la izquierda cuando un ejército de **Rockys** caiga desde lo alto. Salta para poder llegar a la cornisa que está situada en el lado izquierdo, luego apéate de tu dinosaurio y salta a **la plataforma roja** que está arriba, que se desplazará y formará escalones. Fíjate en los **Hedges** cuando alcances la parte superior, y derriba algunos **Rockys lanzadores**, a tu derecha, cuando bajes con un **ascensor.** Salta rápidamente de los bloques mientras desaparecen y llegarás a la puerta oscura.



Apéate de tu dinosaurio y salta a la plataforma roja para formar escalones.

★ **Zona de calaveras:** Si golpeas contra la puerta oscura que hay en la zona primera, entrarás en otra que se iniciará con muchos **bloques que se caen al pasar sobre ellos.** Calcula el momento oportuno para saltar fuera de los bloques e ir a parar a los **bordes que también caerán** desde arriba. La primera **calavera** te muestra una **vida extra** tentadora. Salta desde tu dinosaurio y corre atravesando la boca de la calavera cuando puedas hacerlo sin peligro, coge la vida extra, y empuja hacia abajo la mitad superior de la calavera. Esta vida extra aparecerá cada vez que pases por la primera mitad de esta zona, incluso cuando hayas perdido

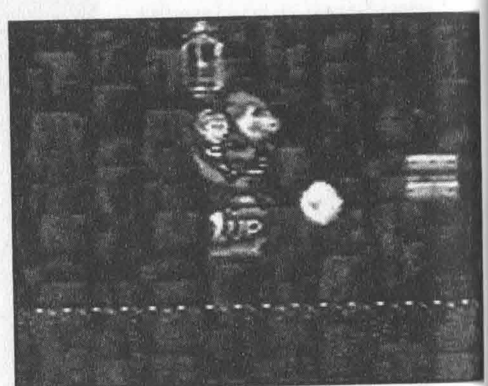
una vida. Emplea la misma técnica para conseguir el próximo **corazón.**


Salta desde tu dinosaurio para coger la vida extra, luego empuja el cráneo hacia abajo.

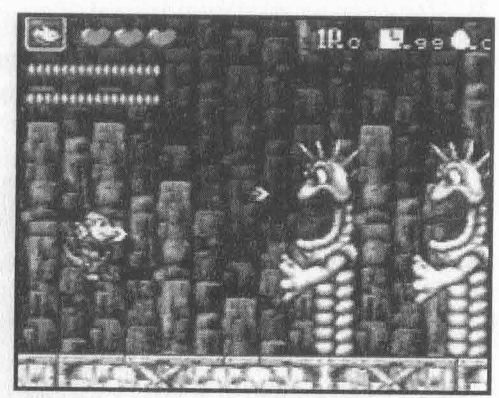
★ **La zona glacial** de esta fase empieza con unos escalones. Dentro de cada uno de ellos se encuentra un **Rocky** congelado que arroja una **lanza** a través de su peldaño. Cronometra cuidadosamente tus saltos y manténte cerca del borde izquierdo de cada peldaño. Si la repisa en que te hallas no da señales de temblores o de hundimiento, puedes permanecer a salvo en ella. Tómate el tiempo que necesites para evitar y derribar a cualquier enemigo que esté cerca de ti.

★ **La zona de Jet Ski** tiene algunos saltos problemáticos. Cuando veas la primera **vida extra**, quédate sobre el bloque que se hunda y que esté por encima de ti, y calcula el momento en que debas saltar sobre el bloque siguiente en el instante que toques la vida extra. Salta al **segundo jet ski**, pero abandónalo inmediatamente y corre a través de la plataforma para reunirte con el **jet ski** que está en el otro extremo. Puedes ir montado en él hasta la puerta oscura, o saltar antes de alcanzarla para ir a la puerta de abajo.

★ **La zona de las dunas** empieza por una caída por un túnel que contiene huevos en forma de flecha. Pisa con fuerza a las **Moles**, esquivando las **bolas de fuego**, luego déjate caer por el segundo agujero manteniéndote a la izquierda para entrar en un túnel. Unos bloques que se caen al pasar sobre ellos te dejarán sobre una plataforma ascendente. Salta de una a otra de las plataformas a


Colócate de pie sobre el bloque que se dosmorona y luego salta en el mismo momento que cojas la vida extra.

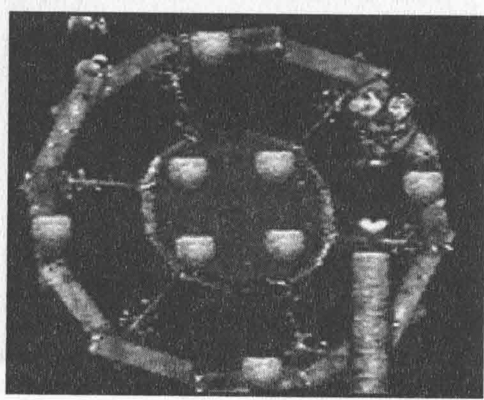
punto de desaparecer para ahorrarte un pesado viaje por el subsuelo.


Dispara contra estos fulanos o atízales en el mentón, para derribarles.

★ **EL SEGUNDO ENEMIGO FINAL: MOLES MONSTRUOSAS.** Estos engendros aparecen formando un equipo. Surgen de repente del suelo sacando la lengua, luego avanzan sus manos y sueltan un haz de rayos nocivos. En el mismo instante en que veas que el suelo se levanta, salta hacia arriba para elevarte al mismo tiempo que ellos aparezcan y no vaciles antes de disparar o golpear. Puedes alcanzarles antes de que suelten el haz de rayos, y así evitarás esquivarlos. Puedes colocarte sin riesgo sobre sus manos mientras les atizas en sus narices. Si estás en el suelo, agáchate para evitar su haz de rayos.

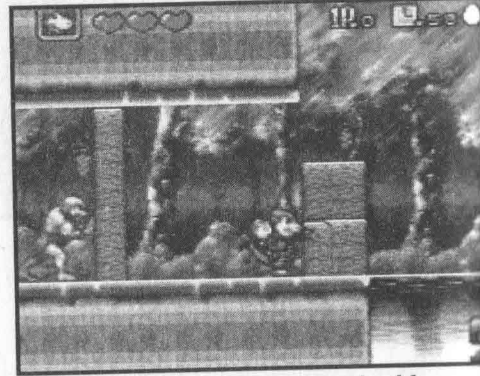
Nivel 3: El Pájaro Trampolín

★ Debutarás en esta fase viajando en unas **montañas rusas** que tienen una forma específica, en la que cada uno de los enemigos aparecerá siempre en el mismo punto cada vez que pases por allí. Memoriza estos lugares para poder viajar seguro en busca de las puertas. Vete al primero de los bloques de tu vehículo para evitar los **Rockys con lanzas**, que están a un nivel más bajo. Sigue en el vagón de cabeza hasta que por arriba aparezcan los Rockys con pedruscos. Salta a la parte trasera de su vagoneta y sácales a empujones de allí; luego disfruta del viaje hasta el final.


Ponte de pie sobre el bloque de piedra mientras viajes en la rueda.

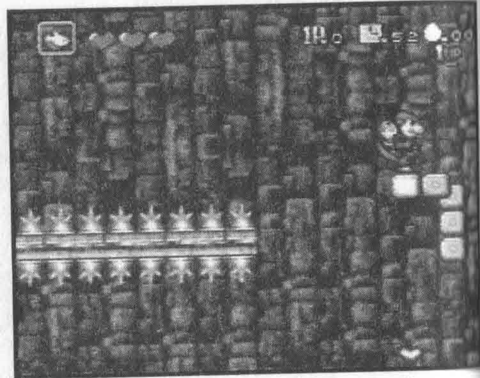
★ **La Rueda**: Si entras por la

primera puerta oscura, llegarás a una rueda de grandes dimensiones. Sólo puedes sostenerte sobre los **bloques de piedra**, y tendrás que ir montado en esta rueda hasta que llegues a las puertas. Intenta eliminar todas las **abejas** en la primera ocasión que tengas, para que no tengan oportunidad de rebelarse contra ti. Salta de la rueda para apoderarte de los **corazones**, si los necesitas, pero regresa rápidamente a ella.



Dispara rápidamente contra los bloques apilados para escapar del estrujamiento de Press.

★ **La Jungla**: Los Rockys y los Hedges atacan al iniciarse esta zona. Un hombre que empuja una pared de piedra, y que concretamente se llama **Press**, queda a la izquierda. Debes desplazarte rápidamente hacia la derecha, siempre que puedas. Se formará **una pila de bloques** y deberás disparar para destruirlos, con objeto de que puedas pasar por encima del último bloque antes de que Press empuje la pared hacia ti. Inmediatamente después de esta zona hay un grupo de **plataformas explosivas** y que tienen caras. Se hinchan antes de hacer explosión, por lo que tendrás que desplazarte con rapidez. Puedes saltar hasta la cornisa azul sobre la que están. **Cindy** (es una mujer de las cavernas muy poco amistosa) está más allá de las plataformas explosivas. Dispara contra ella si estás jugando con Jamie, o corre para sobrepasarla si lo haces con Timmy. Vigila por si en el techo de la zona siguiente hay **carámbanos que puedan caer**. Caerán al suelo en cuanto te aproximes y luego se elevarán y regresarán a su sitio original. Salta para que te lleven hasta el



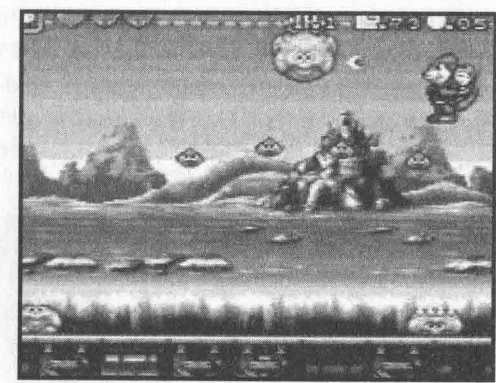
Siempre que sea posible, manténte sobre el primer bloque de la serpiente, para no caerte.

vida extra y otros objetos. Pasa corriendo por debajo del primer **bloque con pinchos**, y luego por encima del segundo. Busca a otra **Cindy** cerca de las puertas. Deberás rebotar sobre su cabeza si quieres llegar a la puerta oscura.

★ **La Mina**: Esta zona tiene unas linternas que sueltan destellos y un bloque de forma parecida a la de una serpiente donde debes montarte. Desde el principio colócate en el primer bloque (el más ligero) para evitar caerte desde él. Prepárate para disparar contra uno de los salientes cuando la serpiente gire hacia la izquierda. Agáchate para evitar los pinchos que haya por encima de ti, luego vuelve a colocarte sobre el primer bloque y prepárate a saltar para conseguir una vida extra. Durante la segunda mitad tendrás que ascender y al mismo tiempo defenderte contra una gran cantidad de Rockys.

★ La zona de las **Paredes Deslizantes** es más difícil que la que has pasado anteriormente. La práctica te mostrará la única manera de sobrevivir en ella. Tendrás que vencer a una **Cindy**, que está en la parte más alta, para hacer aparecer la salida (y algunos huevos).

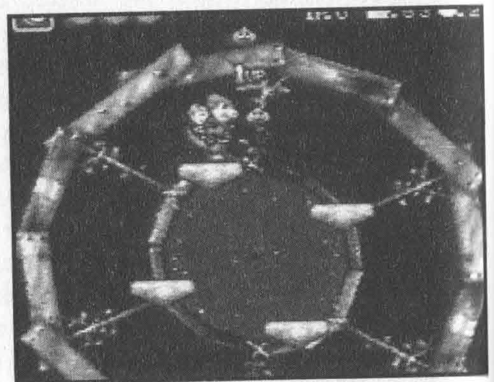
★ **EL TERCER ENEMIGO FINAL: EL Pájaro TRAMPOLÍN.** Como ya habrás supuesto por su nombre, este enemigo final deja caer Trampolines (estas pequeñas criaturas con aspecto de trampolín, sobre las que puedes rebotar). Si estás utilizando a Timmy, tendrás que andar hacia delante y hacia atrás a un nivel inferior al del pájaro y cuando éste deje caer un Trampolín, saltar sobre éste y dar un rebote en el aire. Golpea al pájaro cuando puedas alcanzarle, y pósate sobre el suelo para estar seguro, antes de que el pájaro ponga en posición vertical los pinchos que tiene en su espalda. Con Jamie puedes moverte a través de la pantalla, hacia delante y hacia atrás, y cuando el pájaro deje caer un Trampolín, espera a que se aleje volando y puedas saltar con seguridad para disparar contra él. Si disparas contra los Trampolines los harás caer fuera de la pantalla.



Baja de un Trampolín para alcanzar y golpear o disparar al Pájaro Trampolín.

Nivel 4: Pole Press (Prensa Polar)

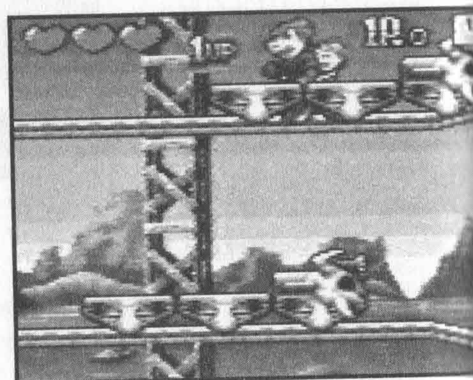
★ La primera de las zonas requiere un poco de práctica ya que serás bombardeado por los enemigos desde todos los lados. Utiliza a Jamie y dispara rápidamente mientras avanzas para derribar a los enemigos cuando aparezcan en pantalla. Llegarás al final después que **los pájaros azules** hayan pasado volando por tu lado. Si fallas en tu primer salto hasta una plataforma elevada (y además no consigues una **vida extra**) no podrás llegar a la puerta oscura.



Cuando estés en la Gran Rueda, pon atención a una vida extra durante tu trayectoria ascendente.

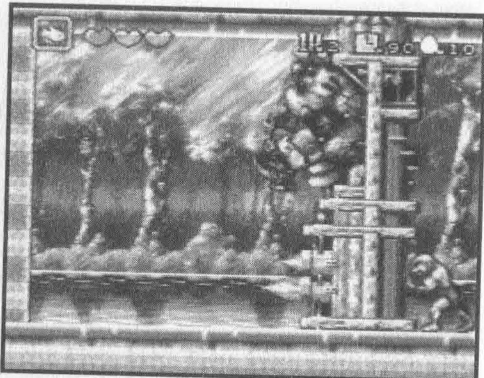
★ **La Rueda Mayor:** Esta rueda es como la anterior, pero mayor que ella. Sólo tendrás para detenerte cuatro peldaños de piedra, pero éstos también serán de tamaño mayor. Mientras la rueda se dirija hacia arriba, manténte cerca del centro y busca una **vida extra**. Puedes recoger esta vida extra cada vez que juegues en esta zona (si pierdes una vida y has de empezar por el principio).

★ **La zona glacial** de esta fase también tiene su **bloque serpiente** para que lo montes. Manténte siempre cerca del primer bloque para evitar tu caída. Trepa por la segunda maroma para encontrar una **vida extra.** Es difícil el salto desde la **última cuerda** (en total hay 4) hasta la repisa, pero puedes caer sobre una **plataforma que se eleve** que quede más baja y utilizarla para subir.



Salta rápidamente después de que pase el segundo coche, para alcanzar una vida extra y varios corazones.

★ **La Jungla:** En esta zona Press te acometerá nuevamente cuando desde la izquierda empuje una pared hacia ti. Dispara o golpea rápidamente para conseguir pasar sobre los bloques de piedra, saltando por encima del último de ellos, para ganar tiempo. Colócate sobre los bloques cuando Press los empuje hacia el borde, entonces apéate de tu dinosaurio y salta al **bloque amarillo** que está arriba. Detrás del segundo **Trampolín** verás una **pila de bloques que se caen al pasar sobre ellos,** y que dejan un salto de mucha amplitud hacia la derecha. Manténte sobre los bloques que se están hundiendo hasta que descubras una plataforma que se esté elevando y desde la que puedes saltar hasta la derecha.



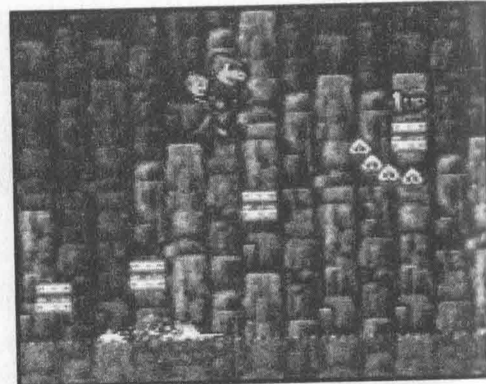
Salta desde las lanzas para disparar contra la esfera incandescente que tiene este enemigo.

★ **Viaje en las Montañas Rusas:** Despeja a tiros los Rockys del segundo vagón, luego salta rápidamente para recoger corazones y una **vida extra.** Salta al siguiente vagón que aparezca por abajo (Rockys con lanzas) para evitar quedar bloqueado, luego salta al siguiente coche en el momento que encuentres un nuevo muro de bloques. Cuando puedas distinguir una señal de peligro debes montarte rápidamente en el coche de cabeza.

★ EL CUARTO ENEMIGO FINAL: POLE PRESS. Press es el nombre del personaje que tapa esta pared de obstáculos letales. Debes saltar desde una de las lanzas y disparar o arremeter contra la esfera reluciente. El agua no te causará daño. Si te apeas de tu dinosaurio puedes paralizar a Press con una flecha y así evitar que empuje hacia ti, y luego volver a montar rápidamente y proseguir la lucha. Si una lanza se colorea en rojo, será lanzada hacia ti.

Nivel 5: El Pájaro de Fuego

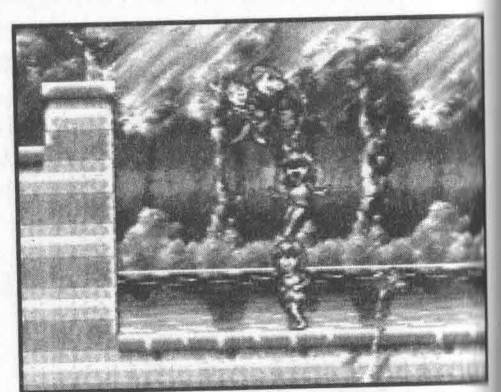
★ Ya es hora de que hagas más uso del **patín a reacción**. Salta a la primera pila de **bloques que se desmoronan**, luego regresa al patín a reacción. Siempre que te sea posible ponte encima de los bloques que se caen al pasar sobre ellos, pero mantén el patín en marcha para que te siga a un nivel más bajo. Hallarás una **vida extra** en uno de los bloques que se halla aproximadamente a la mitad de la distancia que debes atravesar.


No pierdas esta oportunidad de coger esta vida extra, a mitad de tu paso por el nivel del jet ski.

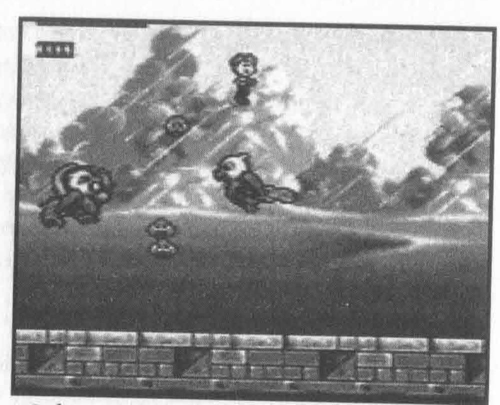
Desde la pila vecina de bloques que se desintegren salta hacia la derecha, sube dos escalones, luego ponte sobre el **bloque amarillo** para que te conduzca hasta la puerta oscura.

★ **La Rueda Descomunal:** En esta fase sólo podrás ver la parte superior de la rueda. La rueda cambiará de dirección en algunas ocasiones, por lo que te conviene mantenerte cerca del centro. El obstáculo más difícil lo constituyen los **bloques con pinchos.** Quédate junto al bloque de piedra de la izquierda cuando aparezca el primero de ellos, luego salta sucesivamente sobre el segundo y el tercero para evitar una lamentable pérdida de energía. Después de los bloques con pinchos, caerán sobre ti los **Hedges.** La rueda concluye con abejas y bolas de fuego.

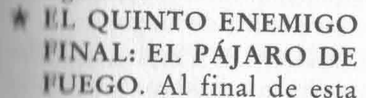
★ **La Jungla:** Observa la secuencia con que caen las lanzas para eludirlas. Luchar contra dos **Cindys** es más difícil que contra una. Empieza rebotando sobre sus cabezas, y luego, rápidamente, golpea o dispara mientras corres por debajo de sus saltos. Salta desde el extremo final de cada **cuerda.**


Dos Cindys son peores que una. Rebota sobre sus cabezas y dispara rápidamente.

★ **Las Dunas:** Hallarás más diversión con estas **plataformas ascendentes,** de color plata y azul. Una **vida extra** está sobre la segunda de ellas (déjate caer en vertical y encontrarás una cornisa donde estarás a salvo). En esta zona las pilas de bloques que caen al pasar sobre ellos tienen debajo una plataforma en elevación.


Salta con fuerza sobre la cabeza de uno de los Pájaros de Fuego, después apéate de tu dinosaurio y ataca al otro.

★ **Cuellolargo:** Te conducirá por esta zona un dinosaurio que tiene un cuello muy largo. Cuando se detenga tendrás que saltar por encima de varios bloques que se desmoronan. Calcula el momento en que debes dar cada salto para poder coger los objetos que hay abajo, luego brinca hasta la plataforma siguiente.


★ **EL QUINTO ENEMIGO FINAL: EL PÁJARO DE FUEGO.** Al final de esta fase serás atacado por dos pájaros que escupen fuego. Ve inmediatamente hacia uno de ellos y salta para precipitarte sobre su cabeza. Si lo deseas, puedes apearte de tu dinosaurio e ir a precipitarte sobre el otro pájaro, mientras tu montura sigue dando golpes al primero. Dispara una flecha para dejarles sin sentido, y por fin vuelve a montar sobre tu dinosaurio para proseguir la lucha.

Nivel 6: El Señor Grande


Después de que hayas logrado sobrevivir a las últimas de las paredes deslizantes, emprenderás una marcha lenta hacia el último enemigo final.

★ Baja de tu dinosaurio, y apresúrate a ir hacia la derecha. Dispara a los peces que saltan, para atontarles, y luego utilízalos como escalones para sostenerte sobre el dinosaurio.

★ **Montaña Rusa:** ¿No te alegras de que ésta sea la última montaña rusa? Cuando el primer coche desaparezca por el lado izquierdo, salta hacia la derecha.

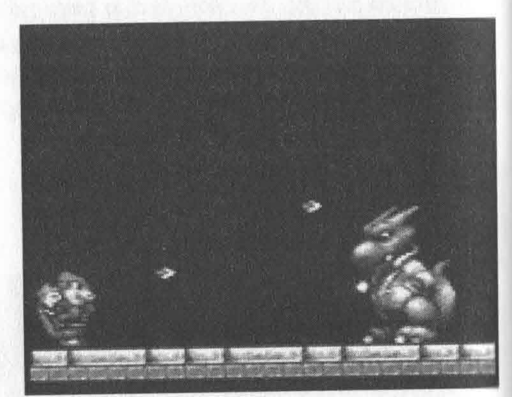
★ **Plataformas ascendentes:** Salta a la izquierda más ale-

jada, y después dispara contra el primer hombre de las cavernas y salta a la plataforma que ocupaba. Salta a una que llegue por la izquierda, y luego a la siguiente que llegue por la derecha. A continuación te atacará un grupo de ocho hombres de las cavernas, y serán sólo tus reflejos y tu puntería los que te ayudarán a sobrevivir.

★ **Suelos que se levantan/techos que se desmoronan:** Vigila los carámbanos que están por todo el techo porque caerán cuando te aproximes a ellos. El resto de esta habitación tiene una secuencia de acción. Sólo cometiendo errores podrás sobrevivir.

★ **Paredes deslizantes:** Puedes andar por encima de los tres primeros bloques rojos sin que caigas entre las separaciones que hay entre ellos. Por toda esta zona hay otras separaciones como éstas. Una plataforma que asciende lentamente te conducirá hasta la salida, pero en el camino hasta la parte superior hay bloques con pinchos y bolas de fuego.

★ **EL ENEMIGO FINALÍSIMO: EL SEÑOR GRANDE.** Vence a este fulano y te harás acreedor a ver un final tranquilo, con créditos y nombres de los personajes. Vencer a este último enemigo final, forzosamente tiene que ser difícil (fíjate en su larga barra de energía, que está en la parte más alta de la pantalla). También es algo más alto que tú, pero puedes conseguir que sea de tamaño igual al tuyo si bajas de tu dinosaurio y le disparas unas pocas flechas aturdidoras. Cuando ya sea de tu tamaño, monta de nuevo en tu dinosaurio y golpéale con saña. Cuando desaparezca le verás de nuevo antes de que aparezca y caiga al suelo. Si está a un nivel superior al tuyo, apártate rápidamente. Ataca de diversas maneras. Pon atención a una bola de fuego, de color rojo, que se desparrama por el suelo con explosiones cuando golpea contra éste (puedes saltar sobre ella). Si tiene su tamaño completo, con Jamie puedes dispararle flechas a sus narices para debilitarle, y con Timmy puedes aproximarte más a él y golpearle rápidamente (esto es mucho más peligroso). Si le alcanzas con la suficiente rapidez, no tendrá ocasión de escupir bolas



A medida que el Señor Grande se va debilitando, envía hacia ti unas bolas incandescentes, teledirigidas, que te perseguirán.

de fuego. Cuando su energía haya quedado reducida a menos de la mitad, al desaparecer lanzará al aire un grupo de bolas incandescentes. Las bolas incandescentes irán directamente hacia ti, de una en una. Esta segunda mitad de la batalla hace mucho más importante que hayas podido sobrevivir a la primera mitad conservando toda tu energía. Prepárate para un final de miedo. ¿Por qué no serán todos los finales tan buenos como éste?

¡Secretos increíbles!

★ ¡CONTRASEÑAS! Esfuérzate al máximo en conquistar cada uno de los niveles. Éste es un gran juego... malgastarlo sería un despilfarro. Cada vez que aprietes el botón de Reset te estás rindiendo.

Fase 2: 4CXBTES3HN84
Fase 3: HV2NQ5BC4CXP
Fase 4: 41DNTFS9HFVM
Fase 5: XSLXKFSWHFDM
Fase 6: XCTH9ES0HNR4
(0 es un cero)

F-ZERO

DE NINTENDO

Introducción



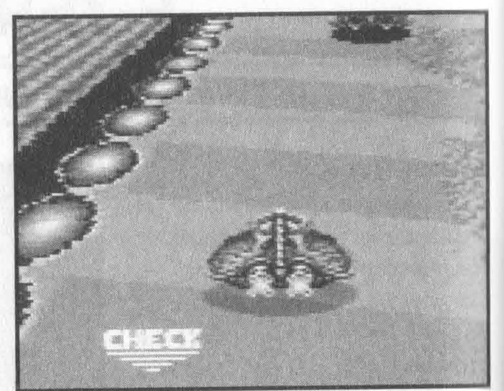
Las Ligas procuran un desafío cada vez más difícil para entretener a los jugadores de todos los niveles de habilidad.

Antes de que existiera el poder de la Super Nintendo y sus siete modos gráficos, en los juegos de conducción de coches los Ferraris parecían moverse con mayor lentitud que la de un niño montado en su triciclo. F-Zero utiliza todas las ventajas de las nuevas capacidades de dibujo a escala y logra rotaciones en la visualización, para propulsar el coche del futuro que elijas a lo largo de los circuitos más tortuosos a hipervelocidad. Empieza por el desafío de los cinco circuitos de una de las tres Ligas. Memoriza los circuitos mientras pilotas para ganar a otros tres conductores. Consigue continuaciones extra por cada 10.000 puntos. Termina cualquier Liga con la clasificación de Experto para poder ver los créditos del programador, luego gana en la Liga del Rey tu nueva clasificación de Master y podrás ver una despampanante secuencia final. Una copia de seguridad, mantenida por batería, guarda los mejores tiempos obtenidos en cada uno de los circuitos.

Estrategias increíbles

- La única manera de tener éxito en F-Zero está en **memorizar los circuitos**. Después de haber conducido repetidas veces por un recorrido, ya esperas la llegada de cada curva y de cada obstáculo antes de que llegues allí. También debes poner atención y recordar los tramos rectos, porque son los sitios mejores para utilizar el **Super Jet** (impulsor suplementario).
- Si un oponente se aproxima por detrás, verás aparecer en la parte baja de la pantalla la palabra **«check»**. Sitúa tu vehículo delante de esta señal para bloquear el paso a tus oponentes. Si chocan contra ti desde atrás, propulsarán tu vehículo hacia delante.

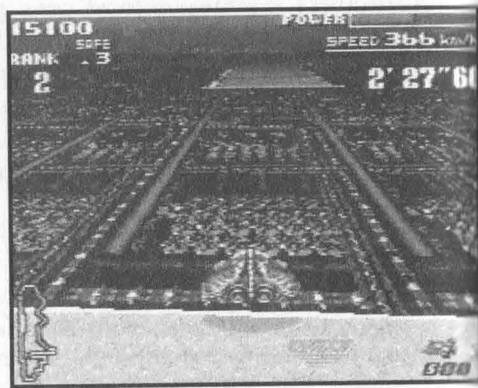
★ Si al inicio de cualquier carrera retienes el acelerador, los vehículos de tus oponentes aceleran dejándote atrás. Para evitar esto debes desviarte y mantener tu mando a la derecha o a la izquierda para colocar tu vehículo delante de ellos, lo que hará que te empujen hacia delante incrementando tu velocidad. Para **prepararte para hacer una salida mejor**, no pises el acelerador hasta que no hayas oído la tercera señal (la carrera se inicia al darse el cuarto aviso). De esta manera podrás acelerar dejando atrás los otros vehículos sin que recibas daño alguno.



Colócate siempre delante de la señal «check» para bloquear a los oponentes que intenten adelantarte.

★ Cuando entres en una **rampa** o en un salto, aprieta hacia abajo la palanca de control para saltar por el aire más alto y más rápido.

★ Las **Zonas de boxes** adquieren un valor mayor en las ligas más difíciles. A cada vuelta que des, pasa por tu zona de boxes para incrementar tu potencia, aunque no sea muy baja. Podría ser que luego tuvieras dificultades, y entonces incluso una pequeña cantidad de energía puede establecer una diferencia muy importante.



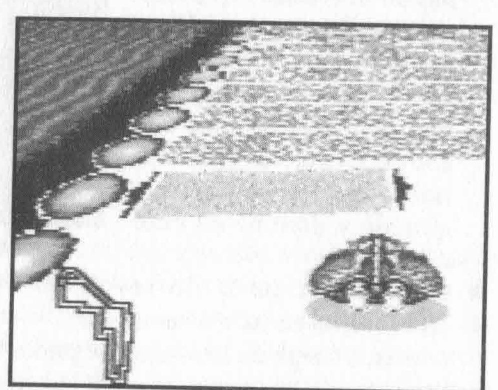
Aprieta el mando cuando entres en las rampas para remontarte por el aire.

★ **Los botones izquierdo y derecho** de la parte superior del control de tu Super Nintendo son esenciales para conseguir pasar las curvas difíciles y obtener buenos tiempos en cada vuelta. Aprende el modo de apretar el botón apropiado en cada viraje, incluso cuando no sea necesario tomar una curva cerrada.

Liga de Caballeros

★ **CIUDAD SILENCIOSA I:** Aguanta en el centro del circuito durante los tramos rectos para evitar que los oponentes agresivos te hagan pedazos contra la valla; después, en las curvas, cíñete a la pared interior para recortar algunos segundos a tu tiempo. Cuando llegues a la rampa asegúrate de que mantienes apretada hacia abajo la palanca de control para incrementar tu velocidad por el aire.

★ **GRAN AZUL:** Aquí es aún más importante estar junto a la pared interior para mejorar tu tiempo en todas las curvas de este circuito. También debes mantenerte en el centro para evitar los baches que harían disminuir la velocidad de tu vehículo. Presta mucha atención a una superficie azul resbaladiza que hay antes de la última curva a la derecha que lleva hasta la línea de meta.



Allí donde los carriles se unen de nuevo, enfila la rampa del lado izquierdo.

★ **MAR DE ARENA:** Conduce cortando en línea recta en las curvas en forma de «S» que hay después del primer viraje, después prepárate para una curva muy pronunciada. Cuando llegues al tramo final para la línea de vuelta y de meta, enciende el Super Jet.

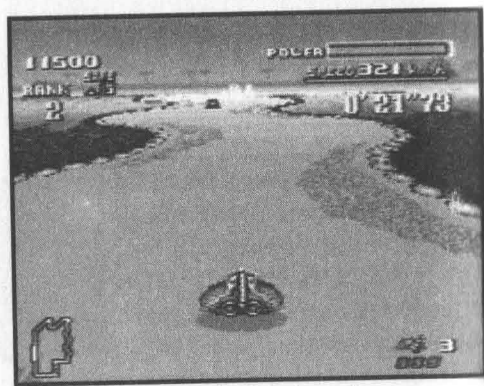
★ **VIENTO MORTÍFERO I:** Este circuito es un rectángulo que parece fácil, pero tiene baches y un viento incesante que te obligará a dar constantemente golpes de volante a derecha e izquierda. Golpea las Flechas «Check» para sobrepasar a tus oponentes, después utiliza tu Super Jet cuando hayas salido del último viraje.

★ **SILENCIO:** La pista se divide en dos carriles, que luego se vuelven a juntar. Ahorrarás tiempo si conduces por el campo de minas más corto, pero corres el riesgo de que tu vehículo sufra daños serios. En cualquiera de los dos carriles allí donde se juntan, debes asegurarte de que entras por la izquierda dando un salto que te haga volar por encima de una larga zona llena de baches. A lo largo de las últimas curvas hay más minas... por este motivo debes mantenerte en el centro por razones de seguridad.

Liga de la Reina

★ CIUDAD SILENCIOSA II: Después de la segunda curva debes virar hacia la derecha o hacia la izquierda dado que el circuito se divide en un bucle. Toma por el lado menos concurrido de los dos. Después de otras dos curvas, mete el Super Jet y vuela por una recta muy larga de bordes accidentados.

★ CIUDAD PORTUARIA I: Entra en la rampa y mantén apretado hacia abajo el mando para pasar por encima de dos zanjas que hay cerca del principio. Después de estos dos saltos hay unas curvas rápidas que tienen muy poca anchura. Corta las esquinas utilizando los botones izquierdo y derecho en cada curva.



Conduce en línea recta en los tramos sinuosos si no tienes cerca a tus oponentes.



★ CAÑÓN ROJO I: Corta las esquinas en las primeras curvas, y luego da tres saltos seguidos manteniendo pulsado hacia abajo el mando de control para evitar los imanes, los baches y las curvas difíciles. Por delante tienes otro trayecto serpenteante, pero puedes volar en línea recta pasando por el centro si no hay oponentes cerca. Mete el Super Jet después de estas curvas, utilizando el botón derecho para tomar el último viraje hasta la línea de meta.

★ TIERRA BLANCA I: En el primer viraje hacia la izquierda hay hielo rodeado de suelo abrupto. Corta la esquina izquierda para entrar ligeramente en el terreno abrupto, lo que frenará tu vehículo lo suficiente para que puedas recuperar su control. Inmediatamente después de este viraje hay muchos saltos, que deberás utilizar para saltar sobre las zonas de piso en mal estado y sobre los imanes. Presta atención a otra curva con hielo que encontrarás antes de que puedas ver la línea de meta.



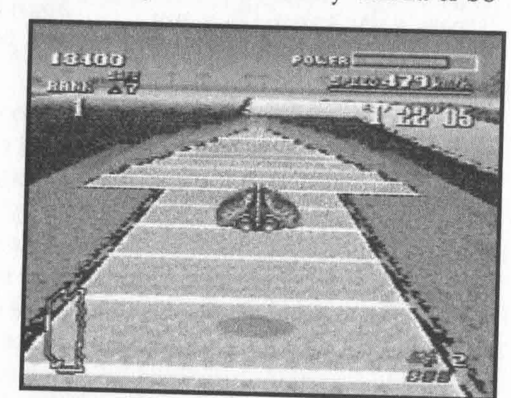
Tierra Blanca I: Corta la esquina utilizando la zona abrupta del piso para disminuir la velocidad de tu vehículo, lo que facilitará que puedas recuperar su control.

★ TIERRA BLANCA II: Dispónte a encontrar más hielo aún, y un salto extremadamente largo. Suelta el acelerador cuando te aproximes a los giros de ciento ochenta grados y utiliza los botones izquierdo y derecho con objeto de clavar tus alas en el terreno para obtener un mayor poder de giro. Después de la segunda curva de ciento ochenta grados, con hielo, encontrarás otra curva más hacia la izquierda antes de llegar frente a una ancha zanja en el circuito. Debes apretar continuamente el mando de control para salvar esta zanja o acabarás estrellándote y haciéndote merecedor del comentario de «nunca más se supo». Utiliza el Super Jet para facilitar el salto, y luego mantén alta tu velocidad cuando hagas dos virajes fáciles hacia la derecha.

Liga del Rey

★ CIUDAD SILENCIOSA III: Después del segundo viraje encontrarás unas curvas en zigzag, pero puedes pasar fácilmente por su centro en línea recta si no hay oponentes dispuestos a hacerte estrellar contra las paredes. Cuando entres en el campo de minas, conduce en línea recta desde la primera esquina de la derecha hasta la siguiente esquina de la izquierda, utiliza las zonas de terreno abrupto para disminuir tu velocidad obteniendo un control mejor. Afloja el acelerador y utiliza el botón derecho para ejecutar con facilidad el último viraje, luego acelera fuerte con el Super Jet para traspasar la línea final de vuelta o de meta.

★ VIENTO MORTÍFERO II: El sitio más adecuado para poner en funcionamiento los Super Jets es inmediatamente después de la línea de salida, pero primero deberás haber efectuado una vuelta para haber ganado uno de ellos. Después de la segunda vuelta hay una

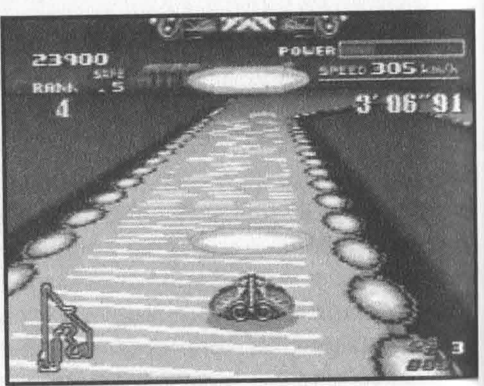


Cañón Rojo II: Utiliza un Super Jet después de la primera vuelta para llegar volando a esta flecha azul y salir rebotado de ella.

gran cantidad de curvas en «S» pronunciadas que tienen Flechas de Aceleración..., evítalas porque si no lo haces perderás el control y te estrellarás contra las paredes.

★ **CIUDAD PORTUARIA II:** La mitad de este circuito está formada por rectas fáciles, con dos rampas que habrá que saltar, como en la Ciudad Portuaria original. La otra mitad del circuito consiste en unos frustrantes virajes de ciento ochenta grados... ¡uno tras otro! Afloja el acelerador en el momento que adviertas la más mínima pérdida de control. Los botones izquierdo y derecho se convierten en algo extremadamente importante para derrapar en las curvas. También deberás usar estos mismos pulsadores para salir por ti mismo de la atracción de los imanes.

★ **CAÑÓN ROJO II:** Tendrás que dar la primera vuelta a través de un difícil campo de minas, en la parte final del circuito, pero cuando llegues allí por segunda vez habrá un atajo fácil para adelantarte a los otros corredores. Después de pasar por las curvas zigzagueantes, mete el Super Jet en cuanto veas la rampa, y sigue oprimiendo el mando para volar sobre ella y por el aire. Enfila hacia una gran flecha azul destellante, que te hará rebotar hacia arriba, en el aire, lo suficiente para que puedas llegar de una pieza al resto del circuito. Conduce en línea recta por otras curvas en zigzag, después por un malintencionado viraje en «S» para acercarte a la línea de meta, y a cuya salida podrás utilizar tu último Super Jet para acelerar en busca del primer puesto.



La conducción a través de la Zona de Boxes proporciona la tan necesaria energía, pero también requiere su tiempo.

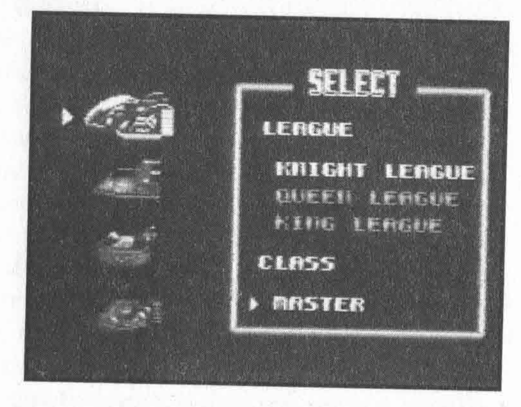
★ **CAMPO DE FUEGO:** De este circuito sólo te cabe esperar lo peor. Para vencer a los otros conductores tendrás que tomar cada uno de los virajes con precisión, soltando ligeramente el acelerador para evitar la pérdida de control. Cada uno de los obstáculos está allí para lanzarte contra las paredes, incluyendo imanes, baches y hielo. El circuito se bifurca cerca de su final, con imanes que te atraen hacia el centro..., utiliza los pulsadores izquierdo y derecho mientras pulsas repetidamente sobre el mando para evitar su atracción. Inmediatamente después del viraje siguiente, la pista vuelve a bifurcarse, presentando un camino más corto por la derecha, aunque una Zona de Boxes que queda a la izquierda es mucho más necesaria. Si tienes energía suficiente, olvídate de la Zona de Boxes para rebajar algunos segundos a tu tiempo. La Flecha de Aceleración que hay al final de la Zona de Boxes es muy probable que te haga perder el control y te lance sobre otros conductores y a las paredes, causando con ello la pérdida de la mayor parte de la energía que acababas de ganar. Si ganas en este circuito, en el nivel de Experto, podrás cambiar al nivel Master en una carrera increíble contra unos oponentes aún más rápidos.

La Liga de Maestros

Si puedes completar la Liga del Rey con la categoría de Experto conseguirás una lista de créditos del programador, y serás capaz de elegir sobre un menú de Masters en el que tus oponentes aún serán más difíciles. Si consigues vencer en esta categoría serás recompensado con la secuencia final «real», que incluye una impresionante presentación de la carrera vista desde arriba.



Sólo puedes acceder a la Liga de los Maestros, si eres Experto y figuras en la Liga del Rey.



FINAL FIGHT

DE CAPCOM

Introducción


Los enemigos siempre atacan desde los lados. Desplázate hacia arriba y hacia abajo para impedir que te hieran.

Antes como un arcade de salón recreativo, y ahora como un videojuego clásico, Final Fight es uno de los originales juegos de luchas callejeras. Por su gran cantidad de puñetazos y patadas este argumento de repartir leña se ha convertido en popular. Utiliza tus puños y tus pies en este feroz combate mano a mano, o empuña un arma para que sean mayores los daños que causes a tus enemigos. Tu objetivo final es salvar a la hija del alcalde de las manos de la pandilla de Mad Gear. A esta versión le falta uno de los personajes originales del arcade original (Guy), algunos pocos escenarios y la acción simultánea para dos jugadores; pero sigue teniendo mucho que ofrecer a los aficionados al «apabúllalos a golpes» y al arcade original.

Asalto 1: Los Barrios Bajos

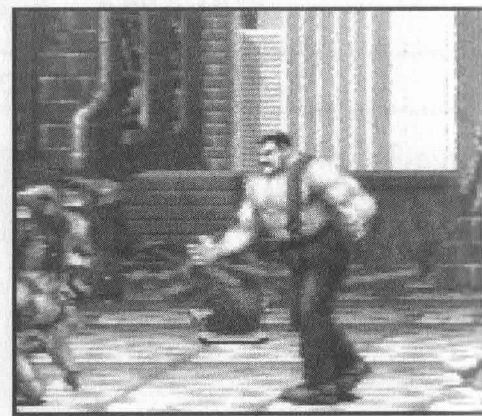
★ Cada uno de los luchadores posee sus especialidades propias. Haz un ensayo haciendo actuar cada luchador en un escenario y controla sus movimientos para decidir cuál es el que más te gusta, y entonces intenta dominar perfectamente cada uno de sus movimientos. Cuando nosotros jugábamos, preferíamos utilizar a Haggar.

★ Siempre debes tratar de mantener todos tus enemigos en uno de los lados de la pantalla para **evitar que te ataquen por ambos lados** a la vez. Con Haggar usa la **caída de espaldas.** Ambos movimientos puedes efectuarlos si agarras a un enemigo y luego aprietas la palanca de control en la dirección en que quieras efectuar el lanzamiento al mismo tiempo que oprimes el pulsador Y.

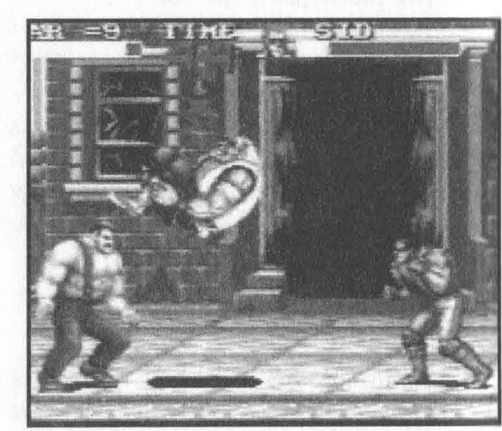
★ Para encontrar **armas** y **alimentos** deberás dar puñetazos o patadas a los **barriles.** Los artículos alimenticios no desaparecerán a menos que

hagas un scroll de la escena rapidísimo. A no ser que estés bajo de energía, vence a todos los enemigos de una zona antes de que te apoderes de la comida.

★ **Thrasher (Zurrador) es el jefe de los barrios bajos.** Irrumpe por un portal con su larga melena rubia y una camisa amarilla. No es muy diferente de los otros enemigos que hay en este nivel, a excepción de que tiene más energía. Después de hacer su aparición y luchar durante unos escasos segundos, toma asiento apoyado en la pared y silba para llamar a algunos de sus amigos. Mientras luchas con éstos, Thrasher ataca con una patada voladora que te derrumbará en todas las ocasiones. Intenta no perderle de vista. Cuando ataque, desplázate arriba o abajo para eludirle, y luego emplea los mejores movimientos, aquellos con los que te sientas más cómodo, para zurrarle.



La comida no va a desaparecer. Si tienes energía, guarda la comida hasta que hayas limpiado la escena de enemigos.

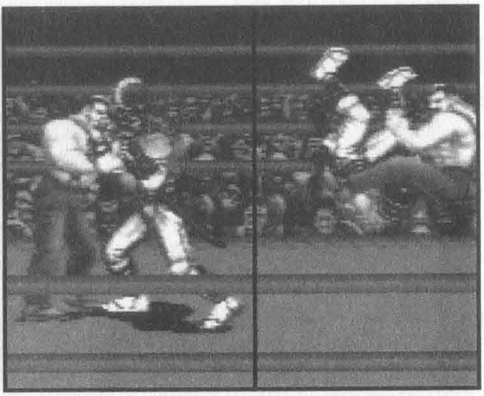


Vigila las patadas voladoras de Thrasher mientras luchas con sus compinches.

Asalto 2: El Metro

★ En este asalto habrá más de lo mismo. Los enemigos hacen ligeros progresos pero con tal que les ataques antes de que lo hagan ellos, recibirás pocas cicatrices. Sé agresivo cuando se aproximen para que no tengan ocasión de hacerte daño.

★ **Katana es el enemigo final del asalto 2.** Es un samurai que cuando arremete ataca con dos espadas. Sólo arremeterá contra ti cuando esté junto a ti, por lo tanto **siempre debes acercarte a él formando un ángulo,** desde arriba o desde abajo. Si te agarras a su espada se enfada mucho, por lo que será mejor para ti si utilizas tus puños, que es una forma de atacar en la que ya deberías ser maestro.



Muévete hacia arriba y hacia abajo sobre Katana para agarrarle y estrellarlo sobre la lona.

Asalto 3: El Lado Oeste

★ Antes de que llegues al Escenario 3 pasarás por un **Nivel de Bonus.** Unos puñetazos rápidos serán tu mejor arma para ocasionar los daños mayores. Si das porrazos con la tubería, la acción resultará más lenta y no lograrás el número suficiente de golpes para destruir por completo el coche antes que se acabe el tiempo.

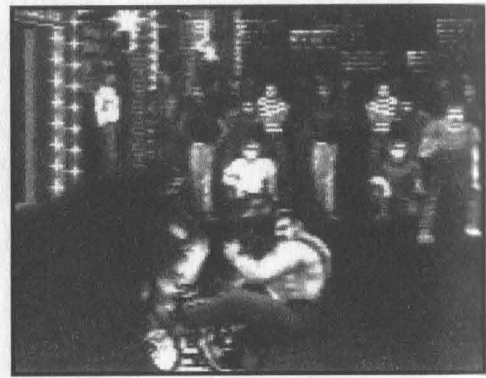
★ Cuando luches con los **Mellizos Andore,** procura siempre que ambos estén en uno de los lados para que no te pillen en medio. Ellos no son el enemigo final del Asalto 3, por lo tanto habrás de seguir luchando...

★ **Edi-E es el enemigo final del Asalto 3.** Va vestido con un uniforme de agente de policía, pero probablemente no está aquí para protegerte ni ayudarte. Dejará caer un trozo de chicle en la parte superior derecha, que deberás comer para adquirir energía



Emplea unos puñetazos rápidos para destruir este automóvil en un Nivel de Bonus, antes de iniciar el Asalto 3.

(¡qué asco!). Nuevamente trata de mantener todos los enemigos en un mismo lado para que te sea más fácil no perderles de vista. Si no le mantienes ocupado sacará su pistola que causará una pérdida extrema de energía. Durante tu lucha con Edi-E caerán sobre ti una serie de enemigos conocidos a los que deberás atacar en cuanto aparezcan.



Ataca desde arriba o desde abajo a Edi-E y a los enemigos que andan con él.

Asalto 4: La Zona Portuaria

★ Cuando pases por este asalto serás amenazado ocasionalmente por tres **barriles rodantes**. Usa el Super Giro o la Super Patada (B e Y simultáneamente) para reventarlos, con lo que evitarás que te causen daño y a la vez podrás recoger lo que contengan.

★ **Abigail es el enemigo final** ahora. Tiene un temperamento tan furioso que hace que todo su cuerpo se vuelva de color rojo. Debes liberarle de su mal genio a base de porrazos. Le detendrá un puñetazo dado con precisión en el momento oportuno, aunque el Super Giro o la Super Patada (B e Y simultáneamente) son lo mejor para este caso.



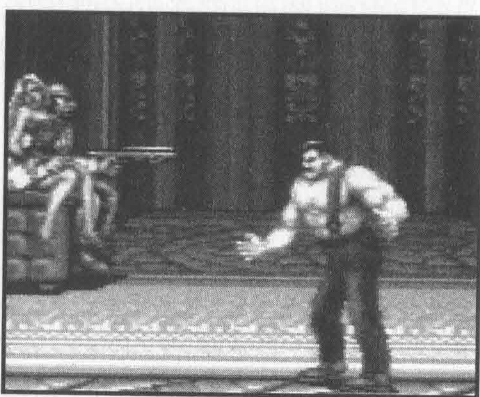
Utiliza el Super Giro para dejar fuera de combate a Abigail y a sus secuaces.

★ A continuación llega el **Nivel de Bonus.** Atravesarás un vestíbulo que tiene unas láminas de cristal que penden desde el techo. Para romper cada una de las hojas de cristal debes pegarles un puñetazo directamente en su centro.

Asalto 5: La Parte Alta de la Ciudad

★ En este asalto hay un número mayor de enemigos, pero sus caras son las que ya hemos conocido en los asaltos previos. **Cambia de lugar constantemente** cuando luches para evitar que te ataquen los enemigos que vayan apareciendo en escena.

★ **El enemigo finalísimo es Belger.** Va montado en una silla motorizada mientras sostiene a la hija del alcalde, aunque después la tira al suelo y se pone en pie para atacar. Dispara una ballesta extremadamente peligrosa, que debes evitar si quieres sobrevivir. La disparará hacia ti si te acercas a él en línea recta desde la derecha o desde la izquierda; por lo tanto debes hacerlo desde arriba o desde abajo y después echarte sobre él en una trayectoria angular o verticalmente hacia arriba, o hacia abajo, para atacarle sin dilación. Una animación corta y los créditos de programación te esperan como premio a tu éxito.



Evita la ballesta de Belger que consume tu energía. Para ello manténte por encima o por debajo de él.

¡Secreto increíble!

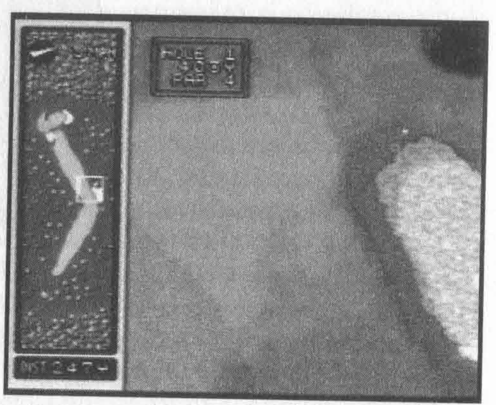
★ MENÚ DE OPCIONES: Si partiendo de la pantalla del título, aprietas el botón izquierdo al mismo tiempo que aprietas Start, conseguirás un Menú de Opciones. Puedes añadir vidas suplementarias y alterar el nivel de dificultad, junto con algunas cosas más.

HOLE-IN-ONE-GOLF

DE HAL AMERICA

Introducción

El primer juego de golf para la Super Nintendo aún es uno de los mejores. Sus gráficos detallados y sus controles fáciles hacen que jugar al Hole-In-One-Golf de Hal sea una decisión excelente, especialmente cuando te visitan algunos buenos amigos. Hasta cuatro jugadores pueden intentar por turno meter la pelotita blanca dentro del hoyo, aunque por todas partes aparecen unos obstáculos implacables. Evita los árboles y las trampas de arena y de agua, al mismo tiempo que haces tus conjeturas de hacia donde la pelota será arrastrada por el viento. Consigue un «Hoyo en Uno», un Águila o un Albatros, y en el acto recibirás una contraseña que te servirá para reanudar el juego al instante siempre que quieras.

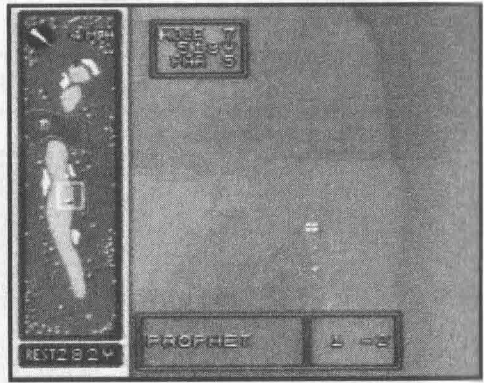


Los principales obstáculos que hay que evitar son los árboles, las trampas de agua y las de arena.

Estrategias increíbles

- ★ Se requiere mucha **práctica** para dominar los palos y los 18 hoyos que hay en el campo. Puedes analizar cada terreno mediante una vista en tridimensional, pero después de que hayas jugado unas pocas veces en cada hoyo, adquirirás un sentido de sus desniveles y no tendrás necesidad de recurrir a la visualización tridimensional antes de dar cada golpe.
- ★ Cada vez que vayas a jugar te hallarás **frente al hoyo**. Con frecuencia ésta es la dirección a la que menos te interesa mandar la pelota, porque entre tu posición y la del agujero hay trampas de arena o de agua, o árboles. Estudia la peculiar disposición del agujero, que puedes ver a la izquierda de la pantalla, y el viento que está anotado en la parte superior, a la izquierda también, y de acuerdo con ambos datos afina la puntería.
- ★ Cada uno de los **palos** puede mandar la pelota a una distancia máxima, que viene indicada en el mismo palo. En la parte inferior izquierda de

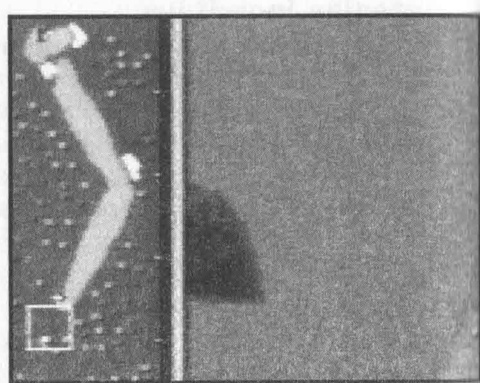
la pantalla está anotada la distancia al agujero en yardas, y en la parte alta central está el número de yardas totales de la calle (que generalmente estará desviada alrededor de los árboles y de los demás obstáculos). Busca un sitio seguro y conveniente en ese recorrido, calcula a ojo la distancia a que queda sobre la calle. La distancia total en **el primer hoyo** es de 403 yardas, y hay 369 yardas hasta el hoyo. El punto donde la calle hace un recodo está aproximadamente hacia la mitad, digamos a 200 yardas. Apunta la trayectoria de la pelota hacia este recodo (puedes utilizar los pulsadores izquierdo y derecho para afinar tu puntería), luego elige el palo adecuado. El número 1 de madera tiene un alcance máximo de 260 yardas y puedes utilizarlo con una oscilación ligeramente inferior a la máxima para conseguir las 200 yardas. Incluso puedes hacerlo mejor: apunta la pelota un poco hacia la izquierda del recodo para recortar la curva hacia la derecha de los árboles. Con un tiro en línea recta y a la distancia máxima, seguirás situado en la calle y aún más cerca del hoyo.



Estudia la forma general de la calle y los obstáculos; después ajusta tu puntería y golpea.

★ Para conseguir la **oscilación de máxima potencia** debes oprimir una vez el pulsador A o el B, y a continuación otra vez cuando el palo adquiere el color rojo más intenso al final del arco que describe. Oprime el pulsador A o B por última vez cuando el palo alcance la zona verde que decide la buena dirección de tu golpe.

★ Después de apuntar y oprimir A o B podrás ver el lu-



Dirige tu tiro al ángulo de este recodo para lograr un recorrido más largo hacia el hoyo.

gar **donde «se ha quedado» la pelota**. Si el césped es muy bajo puedes utilizar **palos de madera** para golpear la pelota y mandarla a la distancia máxima. Si el césped es tupido y la pelota ha quedado algo enterrada en él, deberás elegir **palos de hierro** para elevarla y sacarla de allí, pero no podrás mandarla tan lejos como antes. Si utilizas un palo de madera en un césped tupido y profundo, al final resultará que enviarás la pelota a una distancia aún mucho menor. Si vas a parar a una **trampa de arena** deberás utilizar SIEMPRE una **cuña para arena**, porque de no hacerlo vas a perder un golpe sin el menor desplazamiento de la pelota. Considérate en libertad para golpear con toda tu fuerza cuando uses la cuña de arena, porque de todas maneras la arena impedirá que la pelota llegue muy lejos.

★ Si acabas en los **árboles**, casi siempre te verás obligado a utilizar un golpe para devolver la pelota a la calle más próxima. Si intentas mandarla a través de un árbol estarás abocado a malgastar algunos golpes más y perder por completo la posibilidad de obtener el par del hoyo. Si no hay árboles en la trayectoria hacia el hoyo, ve a por ella. También puedes intentar que la pelota describa una curva alrededor de un árbol, aunque un golpe defectuoso puede conducirte incluso a dificultades peores.

Estrategias para cada hoyo

★ HOYO 1 - 403 YARDAS - PAR 4

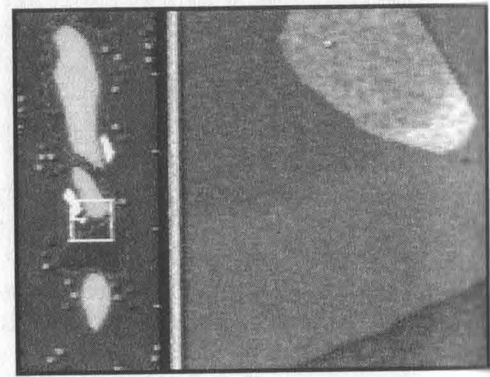
Intenta acortar por el lado izquierdo de la curva (situada aproximadamente a 200 yardas) cuando utilices el número 1 de madera a su alcance máximo. Si apuntas demasiado hacia la izquierda acabarás en los árboles, y en una trampa de arena si lo haces demasiado hacia la derecha. Elige un palo cuyo alcance máximo sea ligeramente superior a la distancia a que está el hoyo (que podrás ver a la izquierda del fondo), después ajusta tu puntería para compensar el efecto del viento. Es fácil ver la pendiente que hay en las proximidades del hoyo. Trata de no sobrepasar el hoyo, para que la pelota no siga rodando por la pendiente que hay detrás.

★ HOYO 2 - 351 YARDAS - PAR 4

Apunta ligeramente a la izquierda del hoyo y dale a la pelota con la fuerza suficiente para pasar por encima de la trampa de arena. Desde este punto sólo queda un tiro en línea recta hasta el hoyo (unas 130 yardas). El agujero está en el borde derecho del «green», por lo que resulta peligroso que el tiro te salga largo dado que acabarías en el terreno escabroso.

★ **HOYO 3 - 519 YARDAS - PAR 5**

En este hoyo los obstáculos están por doquier. Desde el «tee» de salida, apunta hacia la izquierda para salvar el primer riesgo de ir a parar al agua. Es preferible golpear la bola para que vaya a la trampa de arena que hacerlo mandándola al agua, lo que añade dos golpes a la cuenta y coloca la pelota en el borde más bajo del agua. La distancia hasta el «green» desde la calle más próxima a la primera trampa de arena es aproximadamente de 230 yardas, que se puede alcanzar perfectamente con el número 1 de madera. El «green» tiene muchos baches. Utiliza la representación tridimensional para analizarlos y efectuar un tiro suave al hoyo de acuerdo con lo que veas.



El peligro de caer en el agua es mucho mayor que el de caer en la arena, pero es mejor salvarse de los dos.

★ **HOYO 4 - 182 YARDAS - PAR 3**

Aquí tienes la primera oportunidad de hacer un «hoyo-en-uno». Hay 193 yardas hasta el hoyo, distancia a la que es posible llegar con un número 2 de hierro (o con un hierro 3 si el viento sopla en dirección al agujero). Ajusta tu puntería tomando en consideración el viento, y lanza la pelota; pero asegúrate de que lo harás sin correr peligro de caer en el agua.

★ **HOYO 5 - 417 YARDAS - PAR 4**

Aquí sólo has de evitar caer en dos trampas de arena que están colocadas estratégicamente. El resto es un camino en línea recta hasta el hoyo. Las trampas de arena están a unas 200 yardas contadas a partir del inicio de la calle, por lo que con un golpe fuerte lanzarás con facilidad la pelota más allá de ellas.

★ **HOYO 6 - 374 YARDAS - PAR 4**

Una gran cantidad de zonas arenosas te acecharán en este hoyo. Para el primer lanzamiento apunta al centro de la calle, y luego dirígete al hoyo. Los árboles que hay a la izquierda de la calle son débiles, y tal vez valga la pena pasar por ellos para evitar los «bunkers» (también se llama así a las trampas de arena).

★ **HOYO 7 - 518 YARDAS - PAR 5**

Alcanzar una distancia importante es algo crucial en el primer golpe de

lanzamiento, para poder sobrepasar el peligro del agua cuando se dé el segundo golpe. El peligro de caer en el agua se presenta a unas 360 yardas contadas desde el «tee». Hay muchas pendientes difíciles y malintencionadas que pueden hacer que la pelota salga rodando fuera del «green». Estudia la vista tridimensional.

★ **HOYO 8 - 355 YARDAS - PAR 4**

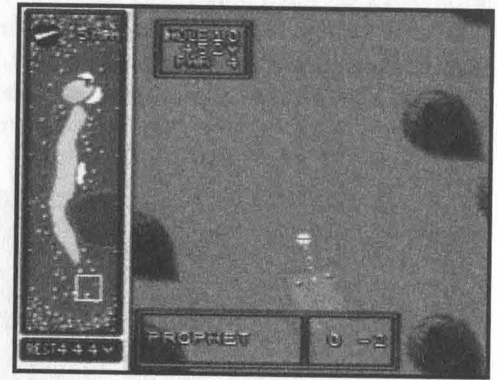
Resulta difícil evitar las tres zonas arenosas que están próximas a la señal de la mitad de recorrido, especialmente si compensas tu puntería más de lo necesario para evitar el peligro de ir a parar al agua. Apunta tu primer tiro directamente hacia el hoyo. El «green» tiene unos baches muy marcados, que hacen que la zona de los alrededores del hoyo esté situada en un fuerte desnivel. Estudia la vista tridimensional. La pelota tendrá tendencia a irse hacia arriba, por lo que deberás compensarla al apuntar.

★ **HOYO 9 - 211 YARDAS - PAR 3**

Otra oportunidad de hacer un «hoyo-en-uno», con sólo 204 yardas entre «tee» y hoyo. Debes tener cuidado y no golpear la pelota con excesiva fuerza, porque la zona de fuera de límites está exactamente donde termina el «green».

★ **HOYO 10 - 452 YARDAS - PAR 4**

Cerca del «tee» de este hoyo hay otra trampa de arena difícil. Apunta hacia la izquierda a lo largo de la calle y luego haz oscilar tu palo para darle a la bola con toda la fuerza que sea posible. Por el lado izquierdo de la calle corre un riachuelo que puede ocasionarte dolores de cabeza si mandas la pelota demasiado lejos y a la izquierda. El «green» tiene un desnivel traicionero a lo largo de la línea del hoyo, dificultando mucho los tiros finales. Compruébalo en la vista tridimensional y luego al afinar la puntería compensa el desnivel todo lo que juzgues necesario.



Hoyo 10. Apunta hacia la calle, entre el río y el lago. ¡Después pégale a la pelota con fuerza!

★ **HOYO 11 - 529 YARDAS - PAR 5**

Aquí no existe la más mínima posibilidad de conseguir un «hoyo-en-

uno» porque son 529 yardas las que tiene este recorrido. Apunta este primer lanzamiento sobre la primera de las zonas arenosas de la derecha, de forma que la pelota caiga en la calle, a la izquierda del arenal. Dirige el segundo lanzamiento a la izquierda del hoyo para que no vaya a caer en el lago.

★ HOYO 12 - 423 YARDAS - PAR 4
Directamente frente al «tee» existe una zona arenosa y unos árboles. Si te sientes conservador golpearás suavemente en tu primer lanzamiento para mantener la pelota en la parte más ancha de la calle, antes de que alcance las trampas de arena, y a continuación la golpearás con fuerza para llevarla al «green».

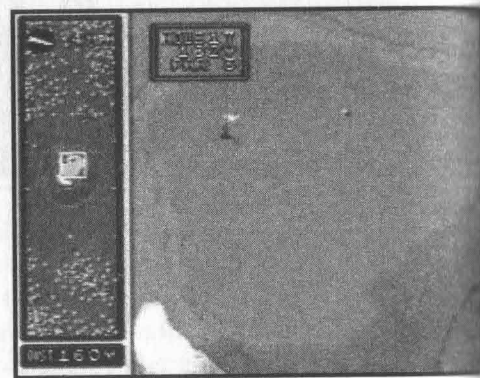
★ HOYO 13 - 177 YARDAS - PAR 3
Otra oportunidad de conseguir un «hoyo-en-uno», y en esta ocasión sólo hay unas 170 yardas. Si golpeas con excesiva fuerza, la pelota se meterá en una trampa de agua o en los arenales. Estudia el viento y elige cuidadosamente el palo. Utiliza el de hierro que tiene una potencia de alcance de 180 yardas y luego no golpees con toda la fuerza.

★ HOYO 14 - 391 YARDAS - PAR 4
Es un hoyo fácil y la trayectoria es en línea recta. Lanza la pelota directamente por la calle.

★ HOYO 15 - 469 YARDAS - PAR 4
Apunta algo a la izquierda a lo largo de la calle, pero ajusta ligeramente a la derecha para cortar la esquina de la curva. Directamente frente al hoyo existe una zona arenosa que convierte en un desafío la llegada al «green». El «green» tiene un desnivel hacia abajo, desde la parte alta hacia el hoyo.

★ HOYO 16 - 533 YARDAS - PAR 5
Es otro de los hoyos extremadamente fáciles. La calle es larga, pero las curvas y las trampas están en los lugares más convenientes (para ti). Apunta directamente y pega con fuerza.

★ HOYO 17 - 162 YARDAS - PAR 3
Aquí tienes la última oportunidad de conseguir un «hoyo-en-uno», y es más difícil de lo que parece.



Hoyo 17. Tu última oportunidad de conseguir un «hoyo-en-uno». Utiliza un hierro 5 o 6 y estudia el viento.

Debes golpear la pelota con fuerza suficiente para salvar el agua y la trampa de arena que hay frente al hoyo, pero no debes hacerlo con más fuerza de la necesaria para que la bola no ruede más allá del agujero y caiga en el resto de la trampa de agua que queda detrás. Utiliza un hierro del número 5 con un impulso ligeramente inferior al máximo, o usa un hierro del número 6 a plena potencia si el viento sopla por detrás de ti. El «green» es plano en su parte más alta, pero extremadamente empinado en los bordes exteriores; lo que si no eres muy cuidadoso garantiza un remojón seguro a tu pelota.

★ HOYO 18 - 420 YARDAS - PAR 4
Desde el «tee» apunta ligeramente a la derecha para evitar una zona de arena, luego apunta a la izquierda para la aproximación al «green», a no ser que quieras arriesgarte a tirar directamente al hoyo. De nuevo, el «green» alrededor del hoyo tiene caída hacia el agua. Éste es el hoyo final, el de salida. Por lo general, la puntuación que hay que mejorar es la de 8 bajo par (– 8).

¡Secretos increíbles!

★ PALOS ESPECIALES: Si quieres jugar contra Hal y ganarle, te dará entrada por un camino secreto a un juego especial de palos de metal. Con estos palos puedes mandar la bola a una distancia mayor (280 yardas con el número 1 de madera) lo que te dará más posibilidades de obtener una puntuación mejor. Resulta muy fácil la obtención de estos palos. Introduce «Metal Play» como si fuese tu nombre y oprime OK (utiliza el botón derecho para dejar un espacio), luego cuando aparezca de nuevo la pantalla de introducción de nombres, pon el tuyo tal como quieras que aparezca durante el juego. Si juegas con amigos, también ellos pueden hacer lo mismo y gozar de la ventaja de tener unos palos mejores.



★ CONTRASEÑAS: Si puntúas con un «hoyo-en-uno», un águila, o un albatros, recibirás una contraseña que te permitirá ver de nuevo y en el acto la repetición del tiro. A continuación te damos algunas contrase-

ñas que hemos recogido durante algunas de las ocasiones más afortunadas de nuestros juegos. Después de entrar la contraseña, oprime el pulsador de Start, luego en tu mando pulsa A o B para hacer de nuevo la jugada.

LAS MÁS EMOCIONANTES

Hoyo 2	Águila	B?SBTCBYJC7BQLJJB?7HJWC
Hoyo 5	Águila	CM2B9GZ4DV!Q2N5C??VBTFG
Hoyo 9	Hoyo-en-uno	CF?B!JB9SB4CV?BBBTH?TXL
Hoyo 13	Hoyo-en-uno	B6GB9GB5SB?MGCVBBT7B3YQ
Hoyo 14	Águila	CNGB442F9WKSGY5BBT7BGCR

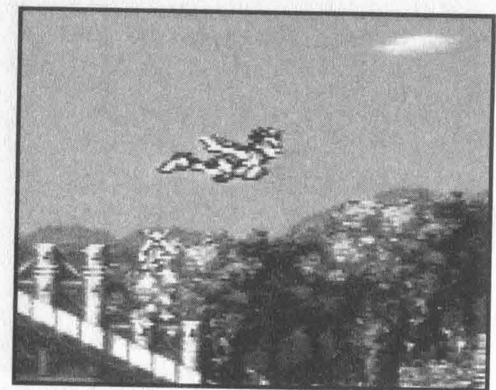
LAS MENOS EMOCIONANTES

Hoyo 5	Águila	B36BLQZ75XBPWRBBBLJRBHN
Hoyo 11	Águila	CTKBM5MB6W#N#?SJB?7CKXN
Hoyo 16	Águila	CHLBM#V2BW9HLNVC?6Y?LGT
Hoyo 16	Águila	B72BLPZ5GDFCZSLBBLK7VZT

HOOK

DE SONY IMAGESOFT

Introducción


Puedes volar por los cielos gracias al polvo de las alas de Campanilla.

El malvado Capitán Garfio ha secuestrado a los hijos de Peter Pan. El único problema es que Peter Pan no se da cuenta de que él es Peter Pan. Es mucho más viejo y ya no se acuerda de cómo se sueña. Pero debe salvar a los niños, por lo que Peter se marcha a la Tierra de Nunca Jamás. En el papel de Peter deberás luchar primero con Rufus para conseguir tu espada y luego buscar al Capitán Garfio para salvar a tus hijos. Cuando aparezca Campanilla sitúate debajo de ella para que puedas recoger el polvo mágico de sus alas, luego elévate por los aires para recoger objetos ocultos, o para evitar obstáculos, a lo largo de 10 etapas.

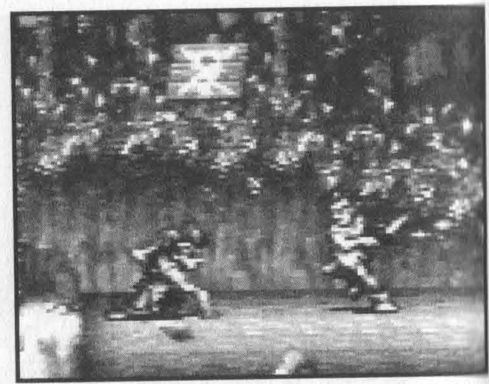
Nivel 1: Los niños perdidos

★ Este nivel proporciona una magnífica oportunidad para practicar la lucha, la carrera y el vuelo. Cuando **vueles** asegúrate de que utilizas tu arma antes de que estés demasiado cerca del enemigo, Peter tiene un alcance largo, y lo mismo le ocurre a sus enemigos. Puedes **correr** manteniendo apretado el botón de ataque (Y) y el de derecha o izquierda. Mientras corres puede **saltar** para alcanzar una cornisa donde haya una **cereza** (energía). Para saltar a lo lejos, antes has de tomar una buena carrerilla.


Toma carrera y salta para salvar el agua; recogerás una cereza.

★ Después de que hayas salido del agua verás un **muchacho gordo que rueda.** Quédate inmóvil y golpéale una vez para hacerle caer hacia atrás, luego, sin moverte, golpéale de nuevo cuando se eche sobre ti por segunda vez.

★ Colócate debajo de **Campanilla** para recoger un poco del polvo de las hadas. Ésta es una magnífica ocasión para que pruebes tus habilidades para **volar.** Llena a tope tu medidor de vuelo y pulsa el botón de salto; luego cuando ya estés suspendido en el aire, pulsa y mantén apretado el salto para volar. Sostén el botón de ataque para volar a una velocidad aún mayor. Vuela rápido por el interior de la cueva de abajo a la derecha y encontrarás **3 vidas suplementarias** (luego mira el final de este capítulo para enterarte del **Secreto increíble** que hay en esta zona). Cuando salgas de esta cueva de la derecha, pósate sobre el borde derecho y salta hasta el izquierdo, corre y salta hacia la derecha para encontrar una **cereza** (energía).



Salta y esquiva a Rufus, y a continuación atácale cuando se arrodille en el suelo.

★ **Rufus** está hacia la derecha. Ataca con la espada que sostiene en alto. Debes saltar alto para evitar su ataque, después anda hacia él y atácale cuando se detenga y se arrodille sobre el suelo. Salta de nuevo y repite el proceso hasta que quede derrotado. Te entregará su espada para el resto de la aventura, pero la perderás si recibes un impacto.

Nivel 2: El bosque

★ Salta a la rama izquierda del primer árbol y allí encontrarás una **hoja,** que amplía el máximo de la energía que puedas retener. En todo este nivel hay algunos enemigos en los árboles. Si te hallas en una rama baja, toma precauciones cuando saltes hacia delante para evitar los enemigos que pudieran estar en algunas de las ramas más altas. Debes saltar a las ramas más altas y derribar a los enemigos que haya en ellas, antes de que puedan avanzar.

★ Vigila si hay **murciélagos** que empezarán a caer desde lo alto cuando cruces los puentes.

★ La escena no seguirá desplazándose lateralmente cuando llegues donde está el siguiente enemigo final. Te hallarás en una zona que tiene tres árboles. Desde lo alto empezarán a caer **bellotas** que pueden ocasionar daños; por este motivo debes evitarlas. Salta a la rama de la parte baja izquierda, luego trepa hasta la rama más alta de la derecha y quédate de pie sobre el borde izquierdo. A esta rama debes regresar después de cada golpe que administres. El enemigo final aparecerá la mayoría de las veces ya sea por el agujero que hay en el árbol a la derecha o por el de la izquierda. Muévete con rapidez y atácale, después regresa al borde de la rama del árbol. Golpéale tres veces y pasará a la historia.



Sosténte sobre la rama más alta de la derecha mientras luches con este enemigo final.

Nivel 3: La montaña rocosa

★ En esta etapa debes trepar hasta algunas plataformas situadas en una ladera de la montaña, mientras los enemigos hacen rodar hacia ti unos grandes pedruscos. Manténte por debajo del lanzador de pedruscos, después salta para herir dos veces a cada uno de ellos. También tendrás que herir dos veces a los hombres que están dentro de los barriles rodantes.

★ No saltes cerca de las **flores de color púrpura...,** limítate a pasar junto a ellas.

★ Una **espada** está a tu derecha aproximadamente a mitad de la subida de la montaña. Con ella serás capaz de herir a tus enemigos desde una distancia mayor.



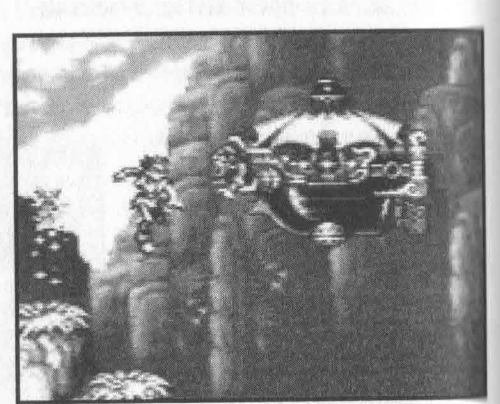
Apodérate de la espada que hay a la derecha, aproximadamente a mitad del camino de subida a la montaña.

★ **Campanilla** se encuentra unos cuantos pisos más arriba que la espada. Salta hacia arriba y mantén apretado de nuevo el mando de saltar para flotar en el polvo de las hadas. Cuando tu medidor de vuelo esté completamente lleno, déjate caer al suelo, camina hacia la derecha y vuela hasta la parte más alta (esto sólo consumirá aproximadamente una tercera parte de tu energía). En el cielo, en la parte más alejada por la izquierda, hay una vida extra por si la necesitas. Vuela hasta lo más alto del lado derecho para llegar al final de esta etapa, que no tiene enemigo alguno. Necesitarás volar con rapidez (sostén apretado el botón de ataque mientras vueles) para que no te quedes sin potencia de vuelo y te veas obligado a regresar al lugar donde está Campanilla.

Nivel 4: A través de las cataratas

★ El aliento de los **tigres** te dejará congelado, lo que permitirá que los enemigos que estén próximos a ti te ataquen mientras estés indefenso. Pon a tope tu medidor de vuelo gracias a **Campanilla**, después ahorra el polvo limitando tus vuelos.

★ Vete más allá del primer tigre y salta desde la cornisa para ir a una plataforma pequeña que está a tu derecha, luego salta a través de ella y prepárate para volar (en el caso de que no logres efectuar el salto) para alcanzar una **vida extra** y a **Campanilla.** Vuela hacia la derecha para llegar al borde de un precipicio, que está bajo una cornisa llena de pinchos, con el objeto de recoger más polvo de Campanilla. Elévate en el aire desde donde está Campanilla hasta la parte más alta de la pantalla, y luego hacia la derecha hasta que agotes el polvo que te permite volar.



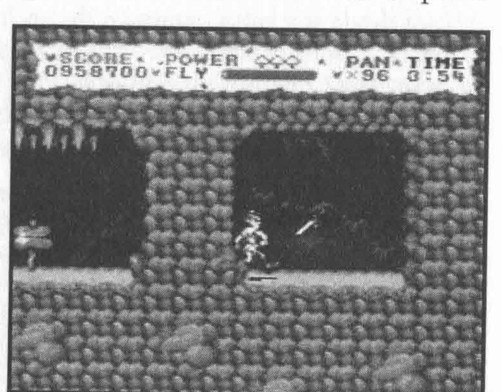
Recárgate a tope con polvo, luego vuela para golpear al pirata en cuanto asome la cabeza.

★ A continuación entrarás de nuevo en el **agua.** Si te sumerges bajo la superficie del agua, un **hada** te subirá a flote para permitirte saltar por encima de los barriles y las bombas arrojados desde los globos de aire caliente que vuelan por encima del lugar. Si nadas demasiado aprisa, lo que no resulta fácil, perderás energía. Aquí la escena hace un scroll, y debes mantenerte por delante de su desplazamiento. Al final vas a necesitar la ayuda del hada para saltar fuera del agua.

★ **El enemigo final llega a continuación**, es un **pirata en un barco flotante** y la parte inferior de la pantalla está llena de pinchos. Campanilla está allí para ayudarte con gran cantidad de polvo para volar. Reponte, al principio, cuando aparezca el enemigo final, luego prepárate a saltar para herir al pirata cuando asome la cabeza repentinamente. El pirata arrojará unos barriles con paracaídas, que caerán flotando lentamente hasta el suelo. Esquiva los barriles volando entre ellos y después prosigue tu ataque al pirata. El pirata sacudirá tres veces su cabeza hacia delante y hacia atrás antes de desaparecer de nuevo dentro de su nave. Siempre se desplazará hacia ti, por lo tanto si ves que se acerca demasiado a Campanilla, vuela hacia la derecha para apartarlo. Tres tiros son, nuevamente, la cifra mágica.

Nivel 5: En las cuevas

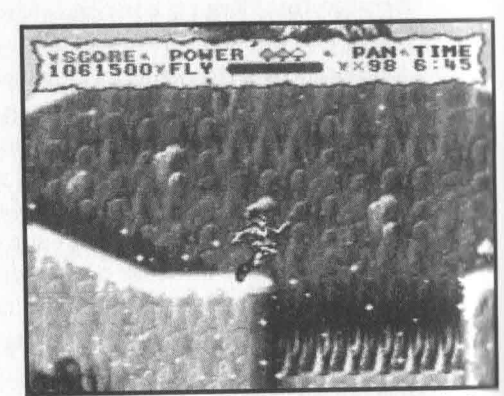
★ El piso de la cueva es parecido a las **arenas movedizas**. Tendrás que hundirte en él cuando andes para evitar los pinchos; aunque no te hundas demasiado, no resulte que perdieras una vida. Pasa volando por el primer pasadizo, evitando las serpientes, luego vete hacia la derecha mientras vigilas por si **caen carámbanos.** Acércate lentamente a ellos hasta que caigan. Nada por el pasadizo que está bajo el agua, pero al nadar no te salgas por el borde inferior de la pantalla. En la zona contigua hay dos pasadizos por los que se puede caer, pero el de la derecha tiene una **vida extra** (y pinchos). Salta por encima del paso con pinchos y atraviesa la pared de la derecha para encontrar una **espada oculta**. Planea sobre el paso con pinchos si todavía tienes polvo, luego déjate caer en vertical. A tu derecha está Campanilla. Pasa volando por la salida de la cueva (aquí no hay enemigo alguno).



A la derecha de los dos pasos que van hacia abajo hay una pared falsa que oculta una espada.

Nivel 6: Invierno en la Tierra de Nunca Jamás

★ En esta etapa derribarás a unos **hombres que hacen rodar bolas de nieve** y se parecen a los que lanzaban peñascos en una etapa previa. Debes darles dos veces para eliminarles, pero primero debes saltar sobre sus bolas de nieve y luego atacarles.



Procura que no te pase desapercibida la hoja que está a la derecha del primer hombre que lleva escudo.

★ Tendrás que atacar desde atrás a los **hombres que llevan escudos**, saltando sobre ellos, y luego das la vuelta y te deslizas detrás de ellos para acometerles.

★ Después del primer hombre con escudo, sigue por el camino inferior, hacia la derecha, luego salta sobre un foso con pinchos para alcanzar una plataforma estrecha donde hay una **hoja** (aumenta la energía máxima).

★ Después de que hayas sobrepasado los dos tigres que se miran cara a cara desde los lados opuestos de un foso con pinchos, ve hacia la derecha y permanece sobre el camino inferior donde encontrarás una **manzana** (¡energía a tope!). Esto está aproximadamente a la mitad del trayecto hasta el enemigo final, aunque en lo que queda de este nivel no hay más que enemigos conocidos, de los que darás cuenta con unos cuantos saltos dados con un poco de truco.

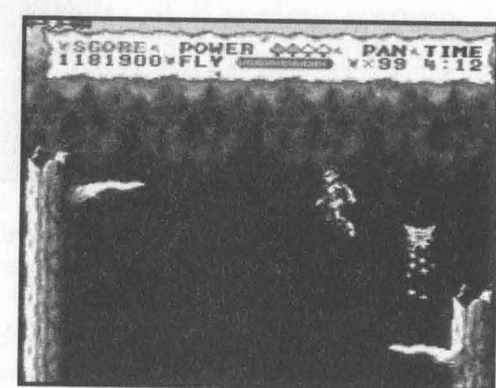


Debes saltar para atraer los globos-bomba y poder reventarlos.

★ **El enemigo final** es un muchacho que tiene una máquina de globos. Permanece en la parte baja de la pantalla y bombea rápidamente en su máquina para soltar globos que llevan bombas. Salta hacia la derecha, o hacia la izquierda, para atraer los globos hacia ti, y cuando estén directamente sobre la cabeza del enemigo final, salta hacia ellos y ataca para que los globos se desgarren y dejen caer las bombas. Durante este ataque debes evitar el choque contra los globos y las bombas. Tres tandas de globos acabarán con él.

Nivel 7: El bosque con scroll

★ Empieza por recargarte a tope en **Campanilla**, y utiliza tu capacidad de volar sólo cuando sea totalmente necesario. Hay muchos saltos de rama en rama en los que tendrás que volar para sobrevivir.

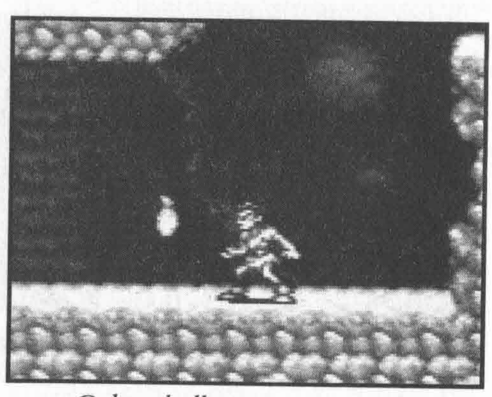


Esta etapa requiere que vueles economizando energía. Da saltos largos antes de utilizar tu capacidad de vuelo.

★ Cuando veas delante de ti una Campanilla, salta hacia ella y manténte inmóvil en el aire para cargar polvo mientras esperas que la escena haga scroll. Cuando la escena se haya desplazado, y tú y Campanilla os encontréis en el lado derecho, sigue saltando de rama en rama.

★ Cuando ataques a los **globos de aire caliente** tendrás que darle dos veces al pasajero para eliminarle, pero sólo debes golpear al globo una sola vez para que reviente. Encontrarás la **espada** cerca del final, pero no hay **enemigo** alguno.

Nivel 8: La llama fantasmal

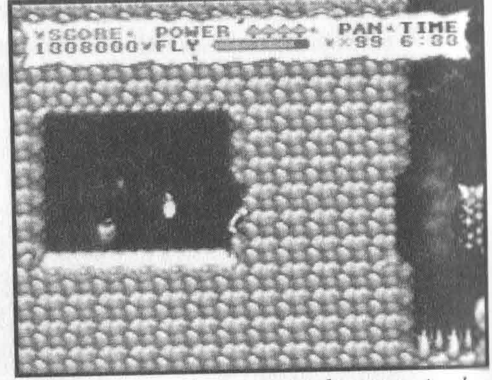


Golpea la llama para apagarla temporalmente.

★ En esta etapa una **llama** te perseguirá. Si llega a tocarte perderás energía; pero si corres más que ella te quedarás a oscuras. Golpea la llama con tu espada para apagarla durante unos pocos segundos y corre raudo dejándola atrás.

★ Durante tus caídas en los

hoyos, **flota** cerca del fondo para buscar un sitio seguro donde posarte.



Ve a lo largo de una pared que está a la izquierda de Campanilla, y encontrarás una manzana (energía a tope).

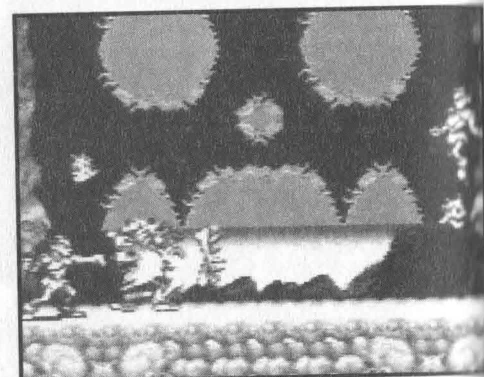
★ Existe una segunda cornisa donde hay un par de hombres (ambos provistos de escudos y cuchillos). Hacia la izquierda de esta repisa existe un paso oculto a cuyo interior puedes saltar. Pulsa el mando hacia la derecha y caerás en una **cueva oculta** donde hay **tres vidas extra** y algunos puntos.

★ Después de que hayas encontrado dos esqueletos caerás a un foso donde hay una Campanilla. Ve hacia la izquierda a lo largo de la pared y encontrarás una **manzana** (¡energía a tope!).

★ Para descubrir el camino de salida de esta etapa, busca un **paso secreto oculto** que encontrarás a la derecha de un esqueleto y de una serpiente que está a su lado. Salta dentro de la pared de la derecha (por encima de un hoyo con pinchos) para entrar en el paso secreto, luego déjate caer, camina hacia la izquierda y encontrarás otra **manzana.**

★ Después de un largo viaje llegarás al enemigo final. Hay algunas señales que indican hacia abajo o hacia la derecha y marcan la dirección que has de tomar, y muchas de estas señales también son **puntos de control** desde donde podrás continuar si pierdes una vida.

★ **El enemigo final es un esqueleto** con su cráneo decapitado. Camina hacia él y cuando te lance su calavera salta rápidamente para pasar por encima de ella y por encima de su cuerpo para atacarle desde atrás. No volverá a lanzarte su calavera hasta que no estés



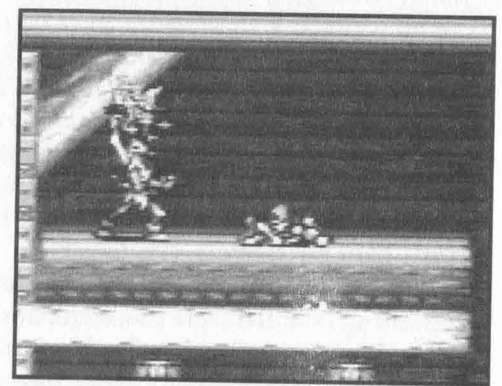
El esqueleto no lanzará su cráneo hasta que no estés a gran distancia de él.

muy alejado de él. Salta sobre su cabeza repetidas veces para conseguir que se vuelva y luego apártate cada vez más hasta que te arroje su calavera para que puedas repetir el proceso (cuatro veces).

Nivel 9: En los muelles

★ En esta etapa entrarás en muchos edificios entre los trayectos que harás por un muelle largo. Busca las indicaciones «IN» para saber dónde están sus accesos.

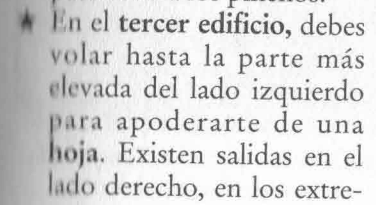
★ En la cornisa más alta del **edificio primero** hay un hombre que lanza hoces de rayos. Derríbale saltando sobre sus rayos y atacándole; recoge la **manzana** (energía a tope) que está tras él.

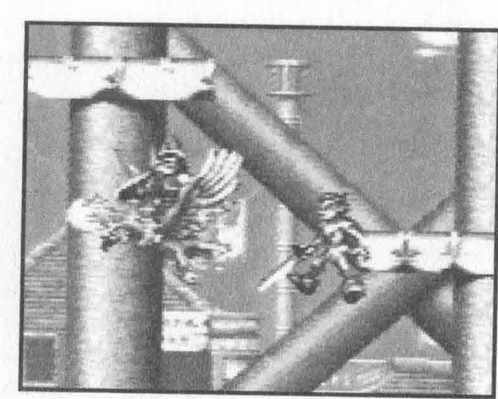


Peter enarbola victoriosamente su espada, pero puede ser atacado durante esta acción.

★ En el **segundo edificio** puedes saltar hasta **Campanilla** para recoger polvo, luego vuela hasta la parte más alta, alrededor de los pinchos, para recoger una **espada** y más polvo. No te apoderes de la espada hasta inmediatamente después de que hayas golpeado al **esqueleto** que está en esta cornisa, porque si Peter mantiene en alto la espada, aunque no sea más que un segundo, el esqueleto le atacará. Cuando desciendas volando debes procurar no hacerlo demasiado aprisa para que no te golpees contra los pinchos.

★ En el **tercer edificio,** debes volar hasta la parte más elevada del lado izquierdo para apoderarte de una **hoja**. Existen salidas en el lado derecho, en los extre-





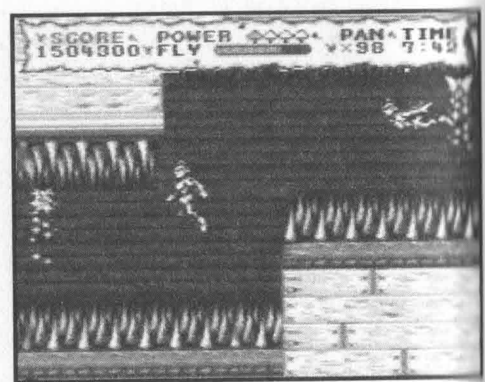
Desplázate en círculo para distraer la atención de este enemigo, luego deslízate furtivamente y ataca desde atrás.

mos superior e inferior. En cuanto salgas de este edificio vas a necesitar la espada (o te hallarás inmerso en una dura batalla). Siempre podrás retroceder y hacerte con ella en el segundo edificio, aunque esto te ocasionaría la pérdida del mismo número de vidas que si te lanzarás con ímpetu hacia delante y probaras fortuna. El enemigo final está hacia la derecha.

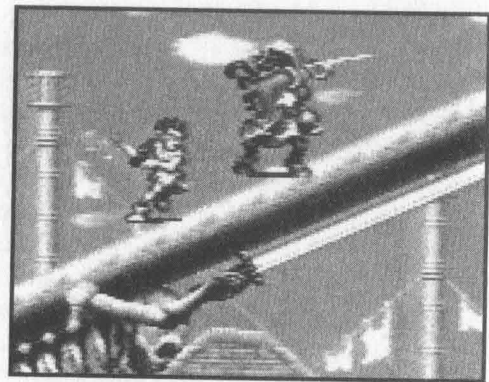
★ Tendrás que luchar con el enemigo final mientras saltes de una vela a otra. Se trata del hombre que es el brazo derecho de Garfio y va montado sobre la espalda de un pájaro. En lo más alto del lado izquierdo hay una **manzana** (energía al pleno) pero no la cojas hasta que la necesites. Debes golpear al enemigo final desde atrás. Volará hacia ti durante un segundo y se detendrá antes de seguir volando hacia ti. Muévete en círculos para distraer su atención, luego deslízate para ponerte tras él y atácale (debes darle cinco golpes). No resulta fácil, pero si te tomas el tiempo necesario podrás acabar con él sin que pierdas una vida. **Campanilla** está en el rincón inferior de la izquierda con más polvo.

Nivel 10: El barco de Garfio

★ Salta al barco y lucha con los enemigos que encuentres en su interior. En el ángulo inferior de la derecha de esta sala principal hay otro cuarto pequeño con una **espada** (hay también un pirata que la guarda). Toma la espada y dispara rápidamente contra el pirata. Te concederá una **vida extra.** La salida está en la sala principal, en lo más alto del lado derecho. Sitúate delante del lanzador de barriles y salta para dispararle o herirle dos veces. Vete hacia la derecha, después hacia abajo y a la izquierda para que puedas encontrar una sala pequeña donde hay una **hoja** (guardada por un lanzador de bombas). Directamente hacia el rincón de abajo de la derecha hay una sala donde encontrarás a **Campanilla** y a unos lanzadores de bombas. Una **vida extra** está en la parte alta (lee al final de este capítulo los Secretos increíbles donde se explica el secreto que se esconde en esta sala). Dirígete a la parte alta del lado izquierdo, por donde podrás entrar a un gran salón con pinchos.



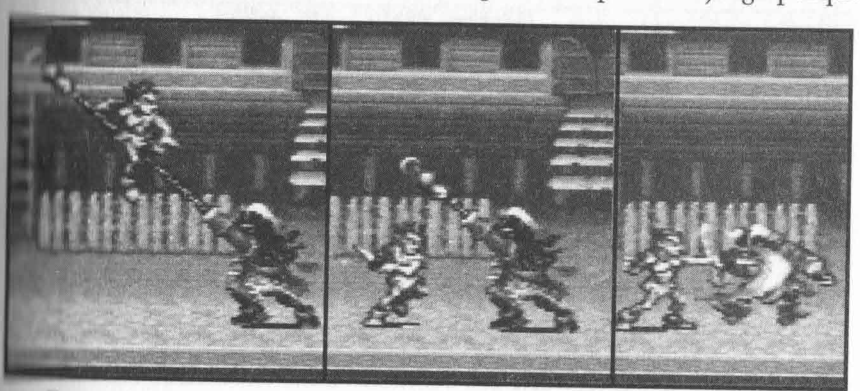
Acumula polvo al máximo, y luego vuela rápidamente hasta la Campanilla más cercana.


Acércate y ataca aprovechando el momento en que el Capitán Garfio echa su espada hacia atrás.

★ Al inicio del **salón de pinchos** debes recargar polvo mágico procedente de **Campanilla** y después volar hacia la izquierda hasta encontrar a la Campanilla siguiente, atacando al mismo tiempo los enemigos que aparezcan. Después de trepar hasta una sala final llegarás a la cubierta del barco. Choca contra el muchacho gordo rodante y síguele mientras va tumbando enemigos, lo que te permitirá recoger gran cantidad de energía y puntos. En la proa de este barco tendrá lugar tu primer encuentro con Garfio.

★ Obviamente, **Garfio** es el enemigo final. Pero tendrás que derrotarle dos veces para ganar el juego y rescatar a tus hijos. Para la primera batalla en la proa del barco, ponte cerca de él (en un sitio desde donde puedas alcanzarle). En el mismo momento en que su espada describa un arco hacia atrás para atacarte, adelanta tu cuchillo con rapidez. Si le hieres acertadamente, reventará en el aire. Después de cuatro impactos, se apoyará en la proa con su gancho y bajará hasta la cubierta.

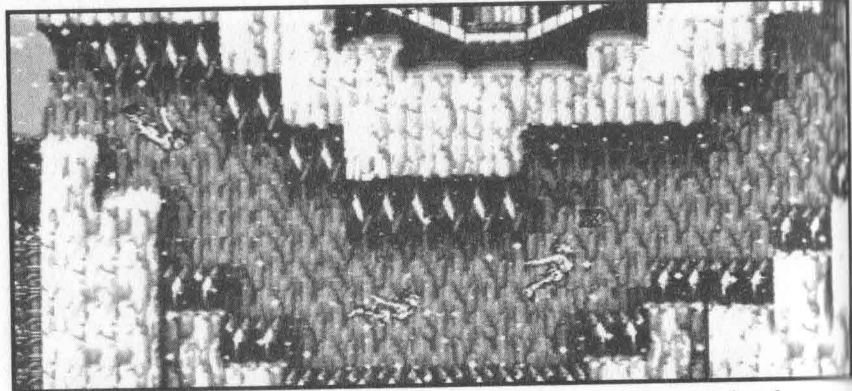
★ Si no has visto la película, no veas tampoco esta parte del juego porque


Engaña a Garfio saltando y recorriendo hacia abajo la cadena de su gancho, después atácale antes de que lo haya retraído por completo.

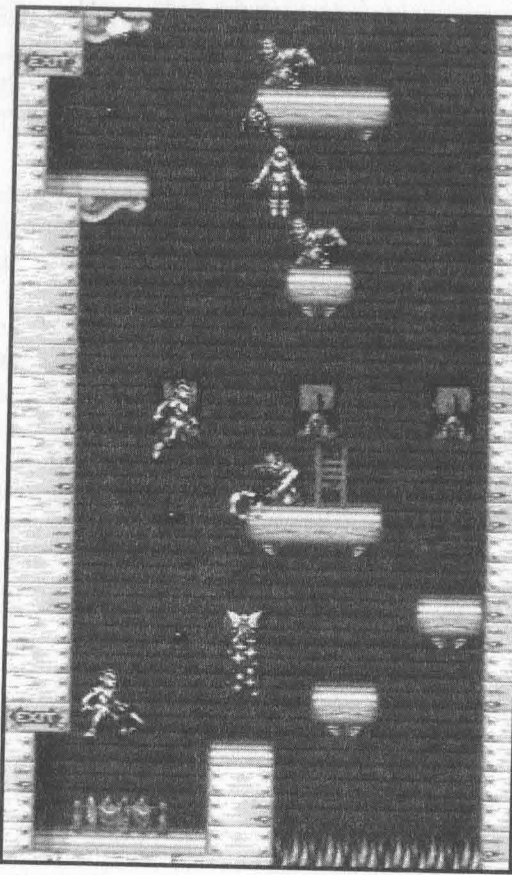
te estropearía el final. Si ya la has visto, ya sabes lo que está a punto de suceder (si le derrotas). El Capitán Garfio te desafía en el pueblo. Durante esta segunda batalla sólo puedes atacar a Garfio cuando lo que utiliza en su mano está extendido como un garfio de abordaje. Salta y guía a Peter hacia la derecha o hacia la izquierda para esquivar el garfio cuando el capitán Garfio cae al suelo. (Puedes, sin peligro alguno, saltar por encima de la cadena del garfio, o caer sobre ella.) Golpea a Garfio en el momento que pises la cubierta, antes de que su garfio se haya retraído por completo. Después de tres impactos perderá su gancho. La fase final de su ataque es como la primera, y sólo podrás golpearle cuando eche hacia atrás su espada para dar un golpe. En esta ocasión el único problema reside en que avanza hacia ti. Tres impactos más te darán la victoria y como premio disfrutarás de una secuencia final excelente, incluyendo una animación, la lista de créditos y una escena final para dejar todos los cabos bien atados.

¡Secretos increíbles!

★ **¡Consigue el número máximo de vidas!** Existen dos zonas en las que podrás recoger 99 vidas. La primera de ellas está en el **Nivel Primero**. Encuentra la primera Campanilla (es imposible que pases sin verla), después llénate a tope de polvo y vuela raudo a la cueva del fondo de la derecha (la que está llena de pinchos). Recoge las tres vidas que hay en esta cueva, luego pierde una de ellas y repite hasta que tengas 99 vidas, o tantas como quieras. La segunda zona donde puedes acumular vidas es en el Nivel 10 (el barco de Garfio). Cuando entres en la segunda gran sala del barco, encontrarás un lanzador de barriles. Vete al rincón de abajo del lado derecho de esta sala y recárgate a tope con el polvo mágico de Campanilla, luego elévate volando directamente hacia arriba y recoge la vida extra. Sal por la puerta de la izquierda; entra otra vez y recoge de nuevo otra vida. Regresa volando a Campanilla y sal por la puerta que hay allí, luego vuelve a entrar. Repite esto todas las veces que puedas hasta que pierdas una vida. Puedes repetirlo con toda la frecuencia que quieras; pero intenta recoger dos vidas por lo menos, antes de que mueras porque en caso contrario no podrías obtener ventaja.



Vuela hasta donde se incrementa en tres el número de tus vidas, luego pierde una de ellas. Repite hasta que hayas llegado a tener 99 vidas.



Vuela hacia arriba, coge la vida extra y sal por arriba. Entra por la misma puerta que antes para recoger una vida más. Pierde una vida. Repítelo.

JOE & MAC

DE DATA EAST

Introducción



Cuando un enemigo final te ataque, procura ver cuál es su sistema y atácalo de acuerdo a lo que has visto.

En Joe & Mac puedes rescatar a tus amiguitas de una banda de hombres del neanderthal (nerds). Búscalas a solas, o hazlo con un amigo para obtener una diversión simultánea en este juego de acción que casi en su totalidad se desarrolla en pantallas con scroll. Busca los huevos rojos que te conducirán a los Sitios Ocultos, donde hallarás las llaves que te darán acceso a los Lugares de Bonus. Recoge una cualquiera de las cinco armas entre las que puedes escoger según sean tus necesidades. En el Super Juego de dos jugadores, cada uno de ellos puede disparar contra el otro o montarse en la cabeza del compañero para alcanzar algún objeto situado en alto.

Estrategias increíbles y el nivel A



Para penetrar en una zona oculta, despeja de enemigos la pantalla, antes de romper un huevo rojo.

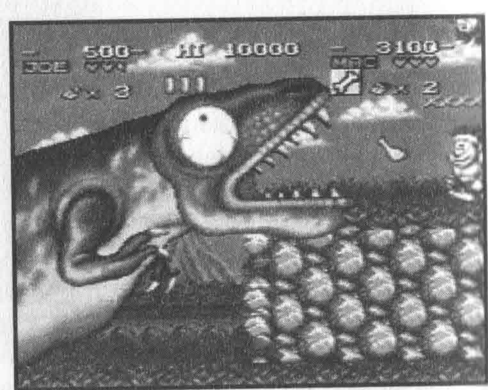
★ ¡Si ves un **huevo rojo** no lo rompas! Primero has de eliminar todos los enemigos que aparezcan en la pantalla, y después lo rompes para que seas conducido a un Lugar Oculto.

★ Puedes realizar un **ataque en picado** saliendo desde una repisa del mismo modo que efectúas una voltereta (oprime hacia la derecha o izquierda en el mando dos veces consecutivas manteniendo la presión la

segunda vez). De esta manera puedes atacar a los enemigos, pero resulta más fácil hacerlo arrojándoles objetos desde cierta distancia.

★ Al inicio del **Nivel A** hay un huevo en una repisa alta. Salta a la espalda de un pterodáctilo y desde ella salta para coger el huevo y hacerte con el arma bumerán.

★ El primer **huevo rojo** está cerca del inicio del **Nivel A**. Despeja la escena de enemigos y rómpelo para obtener un viaje hasta el **Lugar Oculto**. Busca en las repisas superiores y encontrarás 3 comidas, una vida extra y una llave (que te permitirá abrir el Lugar de Bonus que elijas).



Sitúate sobre la plataforma que esté a mayor altura y dispara con rapidez, después efectúa un super salto para apartarte de los cavernícolas que escupe.

★ **Derrota a cada enemigo a medida que aparezca**, de otro modo estarían en superioridad numérica cuando siguieras avanzando y aparecieran otros enemigos).

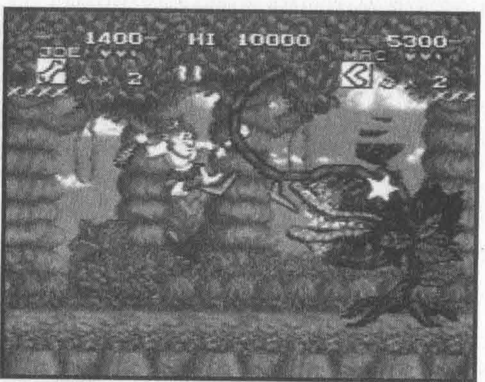
★ El **primer enemigo final** es un gran **Tyrannosaurus Rex** que estaba dormido pero que se despierta y ataca. Colócate en la más alta de las repisas de la izquierda y dispara rápidamente a la cabeza del dinosaurio. Cuando escupa fuera de él un hombre de las cavernas que rodará hacia ti, efectúa un super salto hacia arriba para esquivarle. Cuando el dinosaurio avance, da un super salto hacia atrás y luego avanza cuando él retroceda.

★ Después de que hayas derrotado al enemigo final, puedes guardar (**salvar**) tu posición actual si colocas una bandera en cualquiera de los círculos blancos. Si crees que más tarde necesitarás la bandera, puedes conservarla si estás convencido de que sobrevivirás al final del nivel siguiente. También puedes utilizar la llave en cualquiera de las puertas verdes que dan paso a los círculos azules, que son Lugares con Bonus (véase el final del capítulo).

Nivel B: El ataque de las plantas

★ Hay un **huevo rojo** cerca del inicio de este nivel, pero no hay una Zona Oculta, por lo que no debes preocuparte por si has de despejar la pantalla de enemigos antes de golpearlo.

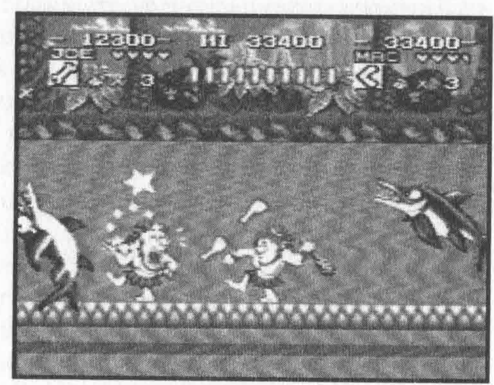
★ El enemigo final es la **planta que come cavernícolas.** Colócate lejos, hacia la izquierda, durante toda la batalla. Agáchate para evitar sus sarmientos y salta para esquivar los tres bumeranes que lanza. También escupe una semilla que se desarrollará dando una planta pequeña y a la que puedes darle una patada. Mientras esquivas sus ataques, devuélveselos disparándole a la cabeza.



Colócate apartado a la izquierda y agáchate para esquivar el tallo, después salta para eludir los bumeranes.

Niveles C-K

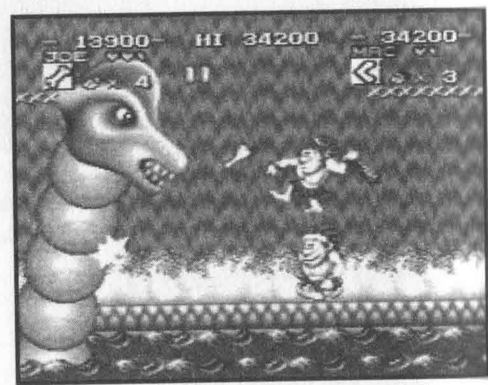
★ En el **Nivel C** (trepar al árbol que tiene colmenas de abejas) golpea a los cavernícolas para encontrar alimento para tu energía; luego, sin perder tiempo, golpea en las colmenas desde cierta distancia mientras esquivas a las abejas. En la copa del árbol está el **enemigo final** siguiente, **Pooteranodón**. Es un gigantesco reptil volador que ataca con embestidas, con viento o poniendo huevos de los que salen pterodáctilos al romperse su cascarón. Sitúate cerca del centro de la escena y apunta mientras le disparas para herirle. Pon mucha atención cuando abandone la escena y acciona el mando para saltar con objeto de evitar su embestida, si aparece por cualquiera de los dos lados de la escena, por la parte próxima al suelo. Dispara directamente hacia arriba, hacia los huevos, mientras los mantiene sus-



Rodar por la pantalla es un ataque más efectivo que quedarte quieto y balancear tu arma.

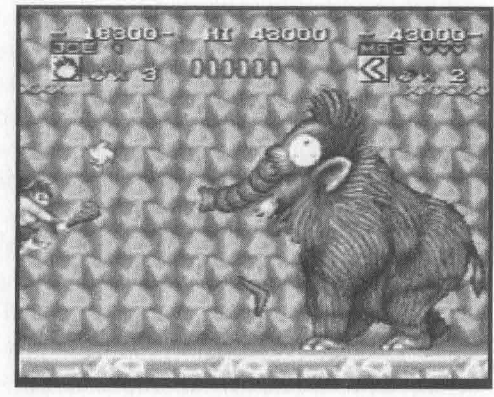
pendidos, para romperlos y atacar a los pterodáctilos que aparezcan.

★ Nivel D (A través del agua): La escena se desplaza en scroll de modo automático, y tú debes seguir en ella, a pesar de que se desplace, para mantenerte vivo. En todo este nivel se necesita rapidez al disparar o al arrojar cosas para herir a los peces que aparecen desde abajo. El **segundo huevo rojo** te conducirá al Lugar Oculto (si te has desembarazado de todos tus enemigos, antes de cascarlo). En el Lugar Oculto camina lentamente hacia la derecha para apoderarte de dos **vidas extra**; después, sin dejar que la escena se desplace más hacia la derecha, regresa a la izquierda y salta a las cornisas más altas. Camina cuidadosamente por ellas hacia la derecha y salta para coger la llave, que podrás utilizar en el Lugar de Bonus que más te plazca. **El enemigo final es Fishosaurus**, que se parece mucho a un delfín con dientes de tiburón. Cuatro ejemplares nadan por allí, y de un modo aleatorio, uno de ellos salta fuera del agua. Esquívales y lánzales entretanto cualquier arma que tengas para herirles. También puedes mantenerte en uno de los lados y rodar cuando salten para atacarte (esto lo haces apretando derecha o izquierda en el mando, dos veces, sosteniendo la presión en la segunda ocasión). De cualquiera de las dos maneras resultarás herido varias veces.



Salta y dispara a la cabeza del Ultrasaurus, luego elude sus diversos ataques.

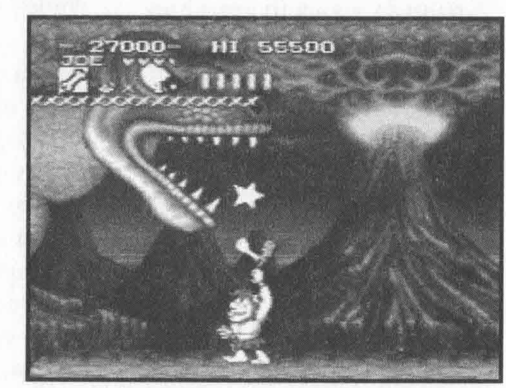
★ Nivel E (Bajo la catarata): Éste es un corto trayecto de descenso por una catarata, con la ayuda de un pterodáctilo. Lárgate de allí inmediatamente para reaccionar frente a los pedruscos que caen desde lo alto. El **enemigo final** es un **Ultrasaurus** facilón que de pronto asoma desde abajo su largo cuello. En cuanto aparezca dispara rápidamente a su cabeza mientras esquivas su ataque. Ejecuta un super salto para apuntarle a la cabeza cuando esté muy en lo alto. Ocasionalmente escupe unas burbujas azules, pero se desplazan lentamente y evitarlas resulta fácil. Sus otros dos ataques son fáciles... sólo asomará la cabeza y la hará resbalar por el suelo de la pantalla (y podrás saltar sobre ella) o bien la asomará de pronto y abrirá la boca para escupir peces. Colócate delante de su boca y dispara rápidamente contra los peces a medida que vayan apareciendo.



Durante la segunda fase de esta batalla, puedes disparar contra los peñascos que caen desde lo alto.

★ Nivel F (Glacial): Después que aparezca el primer pedrusco tendrás que saltar por encima de un pincho. Hay tres plataformas apiladas hacia la izquierda, y un arma de fuego situada detrás de las pinchos. Efectúa un super salto desde la plataforma del centro para coger el arma y escapar de los pinchos. **El enemigo final es Mamut**, un elefante extinto que posee unos largos colmillos. Con su trompa lanza piedras mientras carga de izquierda a derecha. Colócate lo más lejos que puedas, hacia la izquierda y dispara rápidamente con el arma que tengas en tu poder y sea de mayor alcance. Tendrás que aproximarte a él para herirle bien. Apunta a su cabeza. Cuando haya perdido su trompa y sus colmillos te arrojarán pedruscos desde arriba. Dispara contra ellos o esquívalos mientras prosigue tu batalla con el Mamut.

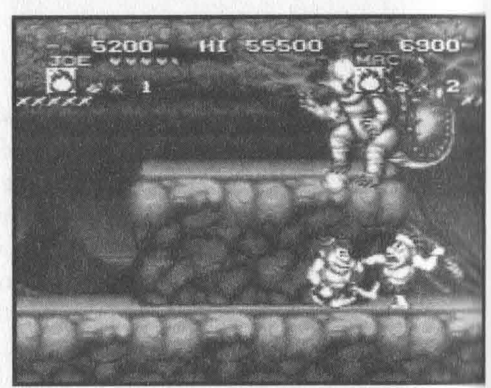
★ Nivel G (Subida por el acantilado): Dispara hacia arriba para hacer blanco en los peñascos y en los enemigos mientras trepas por esta corta etapa. En la modalidad de juego con dos jugadores, no caigas por el fondo de la imagen o perderás una vida. Un cavernícola empuja un **gran peñasco** para hacerlo caer desde un saliente. Sitúate exactamente debajo de él y salta en vertical cuando la roca vaya a dar en la cornisa de la izquierda y se rompa. El **Pooteranodón** regresa en calidad de **enemigo final** de esta etapa. En esta oca-



Cuando T. Rex alza su cabeza, corre a colocarte bajo ella y dispara directamente hacia arriba.

sión es algo más malévolo, y ataca con embestidas más rápidas. Cuando aparezca lentamente tanto desde el lado izquierdo como desde el lado derecho, dispárale rápidamente a la vez que retrocedes. Saldrá volando antes de que llegue al otro extremo, y si estás en la esquina no te verá. Embiste a dos niveles distintos; a uno de ellos puedes agacharte para pasar por debajo, y al otro nivel deberás saltar por encima.

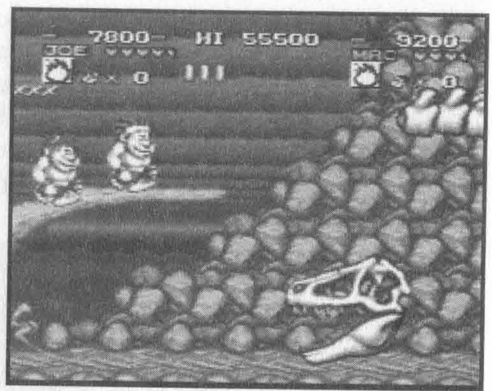
★ **Nivel H** (Volcanes sin lava): Las columnas móviles de esta zona se hundirán por debajo del fondo de la pantalla, y si te encuentras allí cuando esto ocurra, caerás fuera. No te detengas y ve rápido delante de ellas. Acaba con todos los enemigos antes de coger el huevo rojo y entrarás en un **Lugar Oculto**. Ve hacia la derecha y sube hasta la tercera repisa; a partir de allí, si vas hacia la izquierda, encontrarás un arma en forma de rueda, y si vas a la derecha obtendrás una llave. Una **vida extra** está claramente visible cerca del final de esta etapa. Manténte sobre la última columna hasta que se hunda y puedas lograr la vida extra; después salta rápidamente hacia la derecha donde conocerás al siguiente **enemigo final, Tyrannosaurus Rex.** Sitúate aproximadamente en el centro de la pantalla y saca tu arma con rapidez. Cuando tenga la cabeza alzada, corre por debajo de ella y dispara hacia arriba. Escupirá algunos cavernícolas, a los que podrás disparar o esquivar.



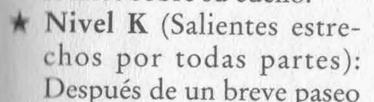
Cuando Anquilosaurus asoma la cabeza, atácale con fuego rápido desde abajo.

★ **Nivel I** (Volcanes con charcos de lava): Después de trepar por unos escalones verás dos huevos que se hallan más o menos a mitad de este nivel. Ambos contienen pterodáctilos que atacan, por lo que limítate a pasar por su lado. **El enemigo final es Anquilosaurus**, que tiene espinas y se enrolla en forma de bola, luego da saltos o rueda por toda la pantalla. La única ocasión en que puedes herirle es cuando cesa de rodar y deja ver su cabeza. Haz un alto en el fuego y concentra tu atención en esquivarle hasta que se detenga, entonces muévete con rapidez, acércate a él y dispara.

★ **Nivel J** (Pozos de alquitrán - huesos por todas partes): Una **vida extra** está cerca del principio pero sólo puede alcanzarse si se salta al lomo de un pterodáctilo. **El enemigo final es Boneosaurus.** Sitúate en la cornisa y apunta a su cabeza. Después de algunos impactos ésta caerá al suelo, luego volará por el aire y atacará. Debes estar preparado para eludir su cabeza y sigue preparándote para unas rápidas maniobras esquivas hasta que ésta vuelva a colocarse sobre su cuello.

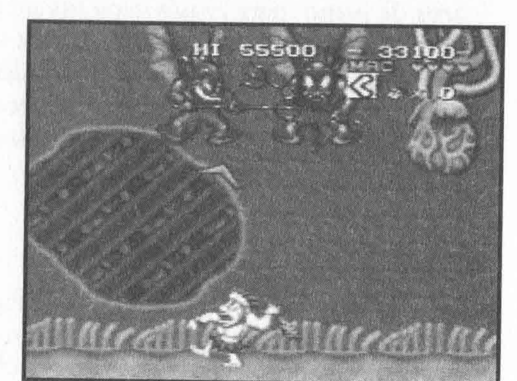


Después de que la hayas derribado, guárdate de la cabeza de Boneosaurus hasta que haya regresado a su cuerpo.



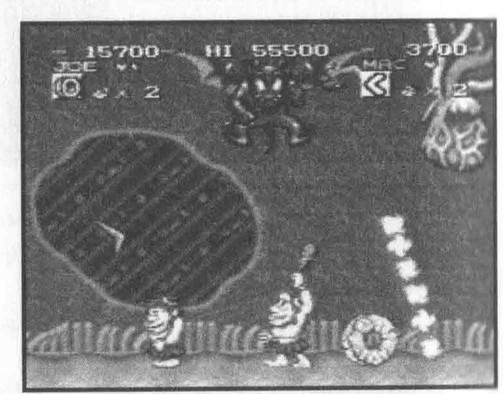
★ **Nivel K** (Salientes estrechos por todas partes): Después de un breve paseo por un territorio fácil tendrás que saltar por unos pasos estrechos, luego tendrás que hacerlo a lo largo de los lomos de pterodáctilos para evitar caer en un charco de lava de grandes dimensiones. **El enemigo final es un Tyrannosaurus Rex de color rojo.** Tiene un cuello largo que alcanza hasta muy lejos, y que aparece por una esquina de la pantalla (la de arriba y a la derecha). El mejor sitio desde donde puedes atacarle está situado directamente debajo de su cabeza; desde allí puedes dispararle verticalmente para herirle, pero ocasionalmente también él puede bajar la cabeza en sentido vertical. Además deberás volverte hacia la izquierda para disparar contra los peñascos que escupe, a medida que éstos se aproximen a ti.

★ **Nivel FINAL** (En el interior del T. Rex): Las armas en forma de rueda son las mejores para utilizarlas en el interior de la panza del dinosaurio, porque empiezan a rodar por las paredes hasta que rompen algo. **El enemigo final** es un demonio volador. ¡Y ésta es una batalla ridículamente larga! El enemigo aparecerá y desaparecerá, luego las cabezas de dos plantas devo-



El enemigo final apuñalará a su gemelo, y con esto lo transformará en tu propio gemelo.

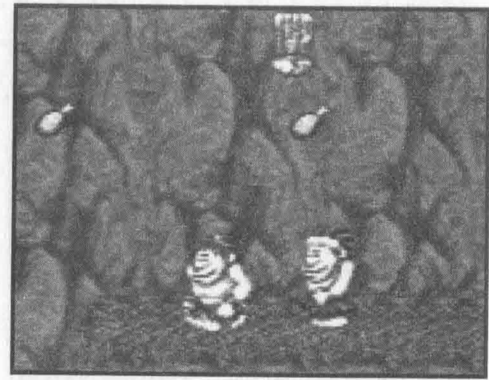
radoras de cavernícolas caerán desde lo alto. Siempre que puedas, sitúate a uno de los lados mientras disparas rápidamente hacia las cabezas, después salta por encima de ellas cuando vayan hacia ti. El demonio aparecerá de nuevo. Dispara hacia arriba para herirle. Se dividirá en dos demonios, después uno apuñalará al otro y le convertirá en un cavernícola de aspecto ya familiar que cae y rueda. Golpea al cavernícola cuatro o cinco veces para eliminarle. ¡Esta parte de la batalla dura unos tres minutos y medio! Desaparecerá y te prepararás para disfrutar de una secuencia final, aunque ocurre que el demonio vuelve a hacer su aparición para enfrentarse en otra *larga* batalla. Para esta **segunda batalla** se volverá de color azul y cambiará por completo su modo de atacar. Esta parte final dura unos cuatro minutos. Deja caer unas pequeñas bolas de fuego que resultan fáciles de esquivar, y una andanada de seis bolas de fuego que explotan a medida que llegan al suelo. Además, otra parte de su forma de atacar que cambia sin orden ni concierto, son unos grupos de tres aros de fuego (para esquivarlos sitúate debajo y ligeramente a la derecha o a la izquierda) y un aro solitario de fuego que sigue el contorno de la pantalla. No se trata de una batalla dura..., pero es demasiado larga. Si llegas a cansarte de apretar los botones con rapidez, pon el juego en pausa y tómate un descanso. Una secuencia de animación y los créditos serán el premio a tu aguante.



La segunda batalla es una prueba de aguante a base de bolas de fuego que se esquivan con facilidad.

¡Secretos increíbles!

★ LUGARES CON BONUS: Hay seis lugares diferentes con bonus. En dos de ellos (en el primero y en el último), cae alimento. Debes cogerlo antes de que llegue al suelo, continuando hasta que aparezca la vida extra. La cosa termina cuando un pedazo alimenticio cae al suelo. En dos de los otros rounds (el segundo y el tercero) encontrarás huevos colocados al azar. Según qué huevo cojas, encontrarás una vida extra u otra cosa. En los niveles de bonus que quedan (el cuarto y el quinto) aparecerán enemigos con los que luchar. Cuando les hayas derrotado habrá objetos valiosos que podrás recoger.



Recoge llaves para que puedas entrar en los lugares de bonus, donde podrás ganar vidas extra.

★ VIDAS EXTRA: Puedes recoger 4 vidas extra en vez de una, en el primer lugar con bonus. Se trata del primer round de bonus al que puedes acceder desde el principio, en el que tienes que coger varios trozos de alimento que caen (ver la penúltima de las ilustraciones). Si coges toda la carne aparecerá una vida extra. Si dejas que caiga esta vida extra aparecerán otras 4 más.

★ CONSIGUE EL NÚMERO MÁXIMO DE VIDAS. Si en un nivel recoges una vida extra, y después pulsas Select para salir antes de completarlo, puedes entrar y salir repetidamente, recogiendo la vida extra en cada ocasión.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

DE ACCLAIM

Introducción

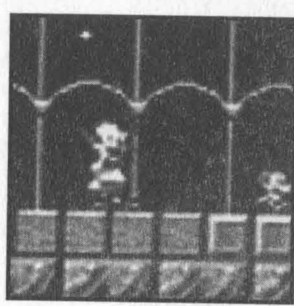


Cada una de las cinco etapas tiene su respectiva ratonera. La primera, la controla Bart.

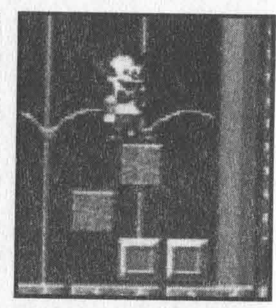
Krusty es la estrella de este excelente rompecabezas que te hará reír hasta que pierdas los calcetines y se te ponga el pelo de punta. La premisa parece bastante simple: para salvar el mundo de Krusty, deberás atrapar todas las ratas que infectan cada uno de los cinco niveles. Parece fácil, pero en muchas ocasiones las trampas no estarán cerca de las ratas. Deberás desplazar bloques, tuberías y ventiladores para llevar las ratas hasta el interior de la trampa, y al mismo tiempo habrá serpientes, pájaros y cerdos voladores contra los que deberás luchar con tartas y super pelotas. Cada escenario tiene varias habitaciones (60 como máximo).

Sorprendentes estrategias

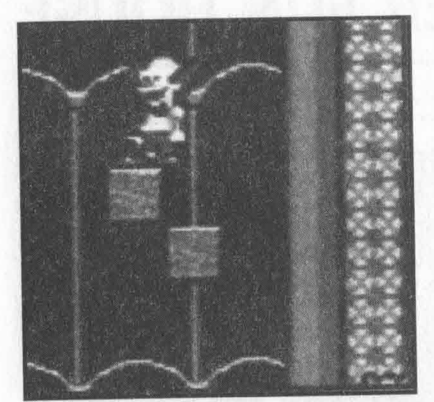
★ Hay unas cuantas **técnicas que debes dominar** para dejar la Casa de la Risa sin una sola rata. La más importante de estas técnicas es **edificar con los bloques.** Utilizando sólo dos bloques puedes saltar sin problemas, hasta el extremo superior de la pantalla. Coloca un bloque sobre el suelo, luego sitúate al borde de éste y coloca, escalonado, el bloque siguiente. Baja y coge el bloque inferior, salta con él hasta el borde del



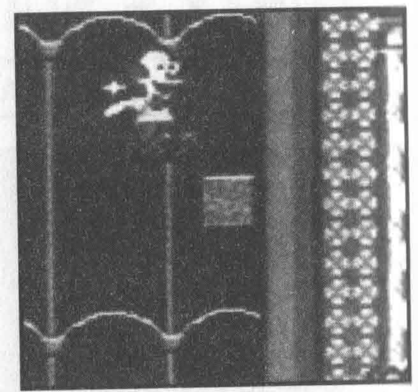
Utilizando los cuatro que están a la izquierda, puedes llegar tres pantallas hacia arriba.



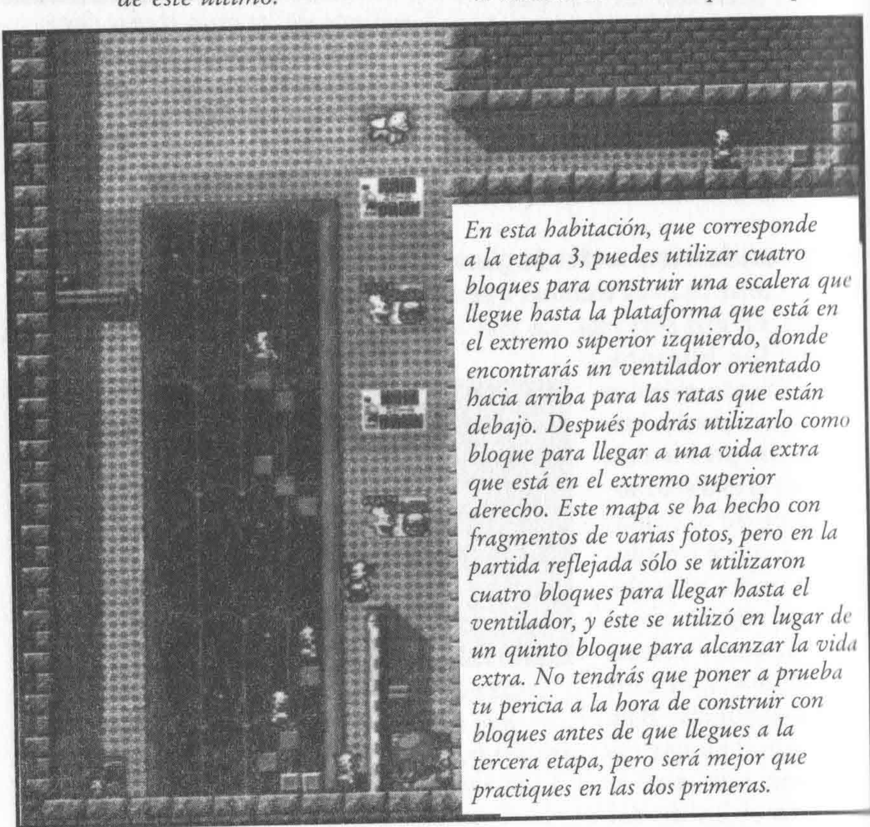
Ponte en el borde de uno de los bloques y aprieta el mando hacia abajo para colocar un bloque en diagonal.



Coge el bloque de abajo y salta hasta el de arriba para colocarlo en la esquina de este último.



Sigue así hasta que el bloque más alto quede a una altura a la que puedas saltar; déjalo ahí y sigue construyendo la escalera con otro bloque cualquiera.



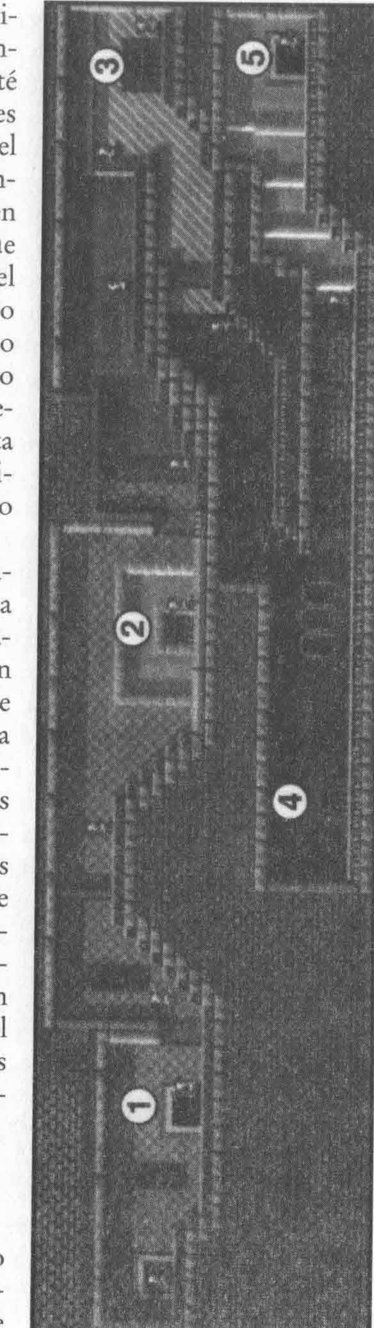
En esta habitación, que corresponde a la etapa 3, puedes utilizar cuatro bloques para construir una escalera que llegue hasta la plataforma que está en el extremo superior izquierdo, donde encontrarás un ventilador orientado hacia arriba para las ratas que están debajo. Después podrás utilizarlo como bloque para llegar a una vida extra que está en el extremo superior derecho. Este mapa se ha hecho con fragmentos de varias fotos, pero en la partida reflejada sólo se utilizaron cuatro bloques para llegar hasta el ventilador, y éste se utilizó en lugar de un quinto bloque para alcanzar la vida extra. No tendrás que poner a prueba tu pericia a la hora de construir con bloques antes de que llegues a la tercera etapa, pero será mejor que practiques en las dos primeras.

bloque de arriba, y coloca allí el primer bloque. Repite el procedimiento hasta que el bloque de arriba esté en lo alto de la pantalla. Entonces podrás colocar el otro bloque en el borde del que estaba más arriba e intentar saltar hasta zonas que queden más arriba. Con un tercer bloque todavía puedes edificar a un nivel más alto, pero recuerda que sólo puedes colocar cada bloque tan alto como Krusty pueda saltar, en caso contrario caerías al suelo y ya no serías capaz de subir de nuevo hasta los bloques. También puedes utilizar jarrones y tuberías tal como lo has hecho con los bloques.`

★ Para **completar un nivel** debes acabar con todas las ratas de cada una de las habitaciones. En algunos casos deberás, además, encontrar un bloque (generalmente oculto) que abre otro camino cuando se le da una patada. Si has tenido éxito, aparecerá una cerradura cuando salgas de una habitación. Después de haber solucionado por completo los problemas de cada habitación, se abrirá la habitación final (con su cerradura de oro). En ella no hay ratas. Debes entrar y encontrar un bloque, que abre la entrada del nivel al darle una patada. Cuando regreses a dicha entrada, el programa te mostrará el código de acceso.

Etapa 1

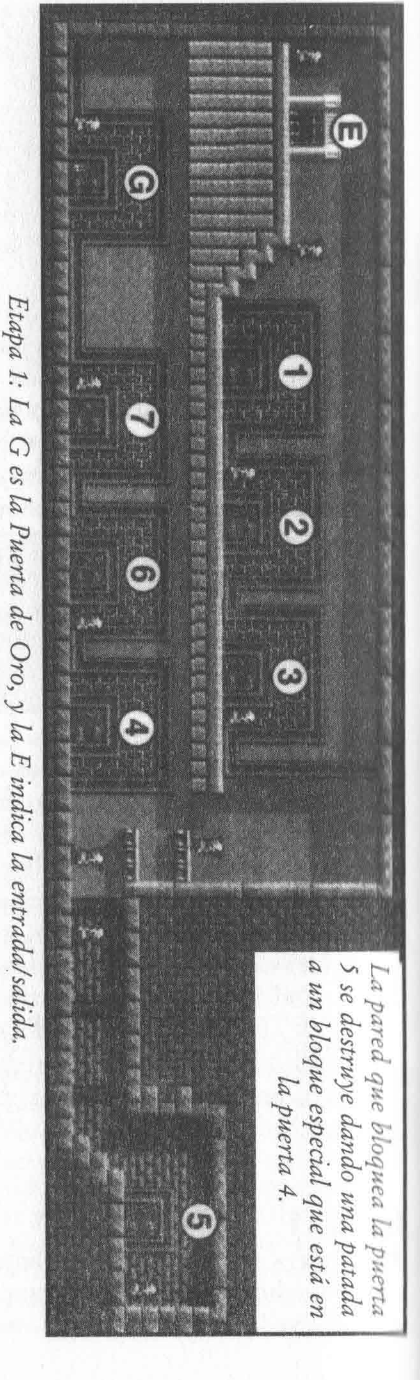
★ Observa el detallado mapa adjunto y descubrirás ocho puertas numeradas. Puedes dedicarte a cada una de



Puedes terminar la etapa 1 desde la entrada de la Casa de la Risa, antes de preocuparte de las otras cuatro.

ellas siguiendo el orden que prefieras, pero el pasillo que va hacia la derecha no aparecerá hasta que hayas completado la habitación número 4. Considerando que has de completar los objetivos propuestos por todas las habitaciones antes de abrir la puerta de oro para obtener la clave de acceso, creemos que deberías ocuparte en primer lugar de las habitaciones más difíciles. En cada nivel, las primeras puertas serán las que te plantearán menos problemas. Muchas de las puertas de la Etapa 1 constituyen un entrenamiento básico para las etapas más duras que vendrán a continuación.

★ **PUERTA 1:** Coge el bloque azul que está en la plataforma de arriba del todo, cerca de la puerta, y a continuación colócalo a la derecha del nido de ratas con la finalidad de facilitarles un escalón a éstas, y así poder llegar hasta la trampa colocada por Bart. Después de que la última rata haya pasado por el bloque, cógelo y colócalo al pie de la pared de la derecha; después, salta hacia el pasillo que hay arriba. Déjate caer a la fosa que hay debajo y lanza una tarta contra la serpiente. Luego da una patada al bloque que contiene la puntuación extra y encontrarás una bolsa con puntos. Sal de la fosa y apresúrate a ir a la puerta para ganar un poco de tiempo. Esta puerta es fundamental.



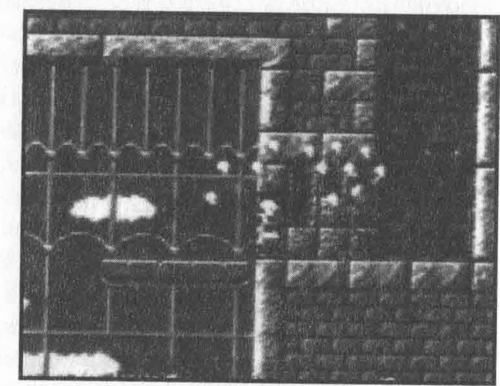
Etapa 1: La G es la Puerta de Oro, y la E indica la entrada/salida.

La pared que bloquea la puerta 5 se destruye dando una patada a un bloque especial que está en la puerta 4.

★ **PUERTA 2:** Ya es hora de que aprendas algo sobre los ventiladores. Lanzan las ratas en línea recta hasta que éstas chocan con una pared, un bloque u otro ventilador. Desde la puerta, monta en el ascensor y salta hacia el extremo superior derecho, luego coge el bloque y colócalo en la esquina derecha del nido de las ratas. Las ratas treparán hacia la derecha, y luego chocarán con los dos ventiladores, que los lanzarán primero hacia arriba y luego a la izquierda, hasta la ratonera. Dirígete hacia la derecha y encontrarás algunos bloques que te proporcionarán puntos extra si sigues el camino que va hacia abajo y a la izquierda. Las dos serpientes custodian algunos bloques que contienen puntos extra: pero no muchos, por lo que no vale la pena arriesgarse a recibir un impacto para conseguirlos. Esquiva las gotas de agua esperando a que caiga una para pasar corriendo inmediatamente antes de que caiga la gota siguiente. Entra en el nido final, bajo el ascensor, y encontrarás un bloque que contiene una vida extra; tras hacerte con ella, podrás utilizar el ascensor hasta la puerta frontal.

★ **PUERTA 3:** Sigue el camino que va hacia la derecha, cogiendo el bloque azul para colocarlo en el nido que está cerca de la trampa hasta la que los ratones suban, y después salta hacia las plataformas de la derecha para subir por ellas. Dirígete hacia la izquierda y tumba a las tres serpientes con todas las tartas que te hayan sobrado de los niveles anteriores, y da luego una patada al primer bloque para conseguir más tartas con que acabar con las serpientes que queden (y si te sobra alguna tarta, consérvala para el siguiente nivel).

★ **PUERTA 4:** Sube por los escalones de la derecha, pero estáte preparado para arrojar una tarta a la serpiente que hay en la parte alta de la pantalla. Salta hasta la copa de las palmeras, y desplázate hacia la derecha. Si te queda alguna tarta, no le des una patada al bloque azul que está junto a la palmera de la parte superior de esta zona... primero, tírale las tartas que tengas a las serpientes que verás abajo; luego, regresa junto a este bloque y dale una patada para conseguir cinco super pelotas. Ve,



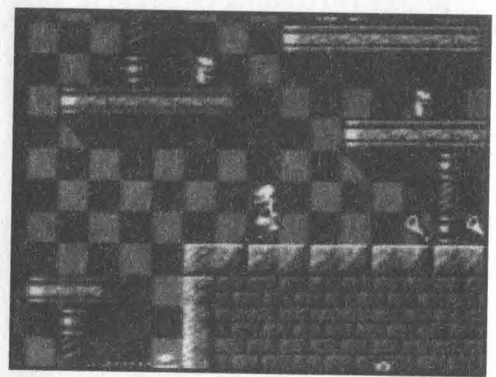
Utiliza super pelotas para abrirte paso a través de esta pared y entrar en una sala oculta repleta de bloques que contienen objetos valiosos.

todo recto, hacia la derecha –bien provisto de super pelotas–, y encontrarás una pared construida con unos bloques de color castaño que ceden bajo tu peso. Sitúate junto al primero de estos bloques y lanza una super pelota, a continuación da un paso hacia el segundo bloque y suelta otra super pelota para dejar despejado un camino lo suficientemente alto como para que Krusty pueda pasar a una **habitación secreta**. Sube y vete hacia la izquierda para encontrar algunos bloques de los que contienen bonificaciones, y luego sube aún más en busca de un bloque especial que abre un **camino oculto** en el pasillo principal que llega hasta la puerta 5. Regresa a la entrada de esta habitación oculta y déjate caer; durante la caída, recoge todos los bloques que encuentres por el camino. Las ratas y la ratonera quedan a tu derecha. Ésta será la primera vez que aprendas a utilizar un bloque en dos posiciones distintas: sitúa el bloque contra el lado izquierdo de los jarrones amontonados, luego espera a que algunas ratas trepen hasta arriba. Con rapidez, debes coger el bloque y saltar hasta la plataforma roja que hay arriba (puedes saltar atravesando el fondo de ella), luego te situarás en el borde izquierdo de la plataforma roja y bajarás el bloque para crear un peldaño que les permita a las ratas subir por la tubería. Tendrás que bajar hasta el suelo y colocar el bloque contra los jarrones varias veces, para así atrapar todas las ratas. Finalmente, deja el bloque cerca de la tubería y salta hasta el nido de las ratas. Sitúate en el rincón del fondo, a la derecha, para romper un bloque poco resistente, luego espera a que la última rata haya subido por la tubería y sal corriendo por la puerta frontal.

★ **PUERTA 5:** Después de dar una patada al bloque especial de la habitación secreta de la puerta 4 (ver el párrafo anterior) ya podrás entrar por la puerta 5. Esta habitación parece normal, pero lo cierto es que las ratas pueden llegar hasta un pozo peligroso si no te apresuras. Suponiendo que las cosas no se compliquen, tendrás tiempo suficiente para completar, en primer lugar, la zona de la izquierda. Salta hacia el ascensor de la izquierda y luego súbete a las plataformas de arriba para coger dos objetos que incrementan tu nivel de energía (en el lado derecho) y una vida extra (en el lado izquierdo). El bloque del fondo, a la izquierda, contiene tartas. Baja por los escalones de la derecha y luego desciende por el *otro* camino. Sin demorarte, ve hacia la derecha y sube, luego gira hacia la derecha, y sigue hasta que veas la ratonera. Es posible que quieras eliminar las serpientes que irás encontrando por el camino, ya que tendrás que regresar por él. Coge el bloque y utilízalo para tapar el agujero que hay cerca de la ratonera (para conseguirlo, colócate justo en el borde del agujero y deja caer el bloque). Finalmente, regresa a la puerta.

★ **PUERTA 6:** Dirígete a la izquierda y da una patada al primer bloque para

obtener cinco super pelotas; después, sitúate junto a la pared y lanza una pelota para abrirte camino. Sigue andando hacia delante, dando patadas a cada uno de los bloques y lanzando una super pelota contra la pared siguiente. Tras caer en un pozo, y si sigues hacia la derecha, encontrarás un bloque especial que abre la puerta de una habitación llena de objetos que aumentarán tu puntuación; también darás con otro bloque que abre un camino para llegar a la entrada. El camino que lleva a los objetos no tiene complicaciones, pero si no lo recoges todo, no conseguirás la vida extra. En posteriores etapas, no podrás sellar la puerta si no has cogido antes *cada uno* de los objetos que se esconden en esta secuencia. Asciende por los salientes y hallarás las ratas en una habitación amplia con un ascensor y una serpiente debajo. Deja fuera de combate a la serpiente con una tarta, y coge el trozo de tubería; luego, utiliza el ascensor para llegar al extremo superior de la pantalla y salta hacia la derecha. Desde el pozo de ratas de arriba, salta hacia el lado derecho y deja caer el trozo de tubo para completar la escalera. Sube hasta el nido de ratas de la parte superior de la pantalla y sitúate junto a los bloques aislados que hay en cada nido para abrir un camino que permita que las ratas caigan por allí. Coge los bloques que hay en el fondo y sube por los peldaños de la derecha. Espera a que algunas ratas hayan subido por los escalones, y deja caer el bloque en el borde izquierdo del escalón de arriba para crear un peldaño hacia la tubería. Sigue levantando y dejando caer el bloque hasta que todas las ratas hayan entrado por la tubería, y podrás utilizar el ascensor para regresar a la puerta.

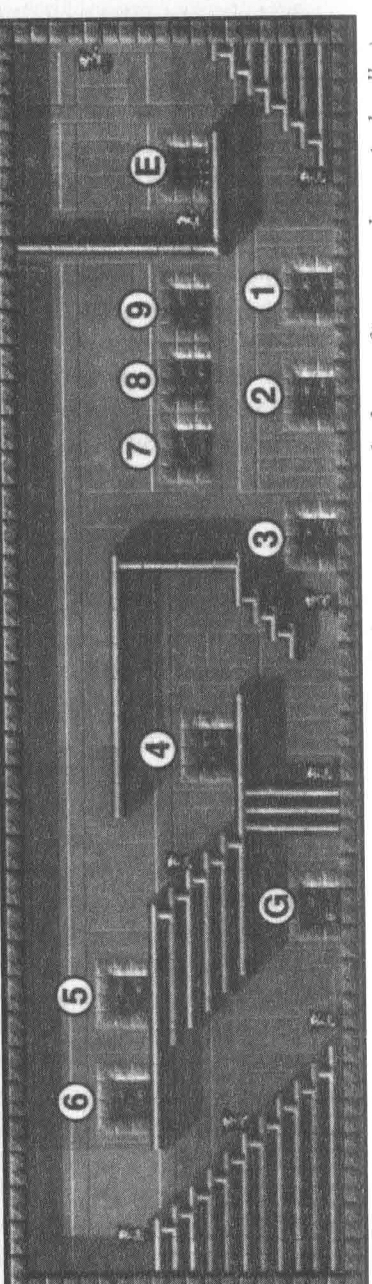


Recoge todos los objetos que hay en esta habitación para obtener una vida extra.

★ **PUERTA 7:** Esquiva las gotas de agua y da una patada al bloque especial, luego regresa a la entrada para buscar un camino que hay a la derecha. Salta encima de la plataforma azulgrana, y luego corre tan rápido como puedas hacia la derecha. Trepa para encontrar las ratas y un bloque que deberás colocar en el extremo derecho de la plataforma superior para que así las ratas puedan salir de su nido. Ponte de pie sobre el bloque y salta hasta la primera plataforma (colocándote a la derecha, pegado a la pared, para esquivar las gotas de agua que caen desde lo alto), luego sigue

adelante y encontrarás una gran cantidad de objetos que te reportarán puntos, un poco de energía y una vida extra.

★ **PUERTA DE ORO:** Aquí no verás ratas en los lugares donde hay premios, pero sí enemigos. Tu objetivo consiste en buscar el bloque especial que abre la entrada a todo el nivel. Si te quedan tartas, utilízalas para dar buena cuenta de las serpientes que encuentres a tu paso. Si careces de tartas, tendrás que calcular muy bien el momento de tu caída y correr sin demoras hasta el siguiente agujero. Al fondo, a la derecha, hay una habitación con dos objetos de los que incrementan tu nivel extra de energía, dos vidas y algunos otros objetos que aumentarán tu puntuación. Levanta el bloque que está en el extremo superior derecho y dale una patada al bloque del fondo, a la derecha, para abrir la entrada de este nivel. Regresa a la izquierda y salta hacia el segundo piso; después, utiliza el bloque para subir al tercero. Sigue subiendo a saltos hasta que llegues a la salida, y luego regresa a la entrada del escenario para ver el código de acceso a la Etapa 2.



Etapa 2: Tras darle una patada a un bloque especial de la puerta 2 (ver la fotografía para saber más detalles) aparecerá una plataforma bajo las puertas 7-9.

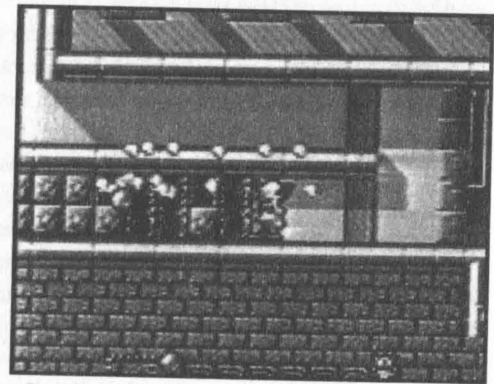
Etapa 2

★ No es mucho más dura que la primera, pero aparecen algunos enemigos y obstáculos nuevos para incordiar.

★ **PUERTA 1:** Súbete al techo y

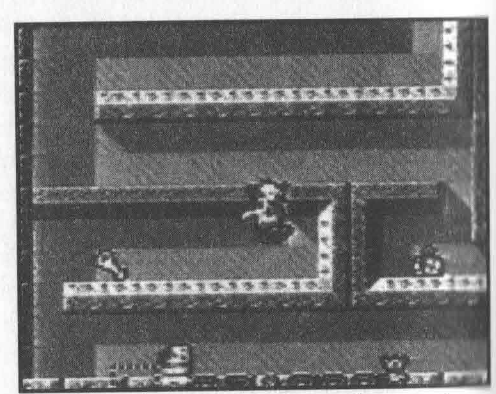
encontrarás tres bloques. Bájalos todos al suelo para construir peldaños hasta el tubo para las ratas. Después de que la última rata haya subido, coge un bloque y salta hacia la derecha. Vas a necesitar dos bloques para pasar por encima de la barrera roja que viene a continuación. Detrás hay unos peldaños, sobre un bloque, que puedes derrumbar, y una zona amplia que está custodiada por un alienígena que tiene una pistola láser. Tumba al alienígena con tartas o super pelotas, si las tienes, después sitúate al borde del peldaño superior, y salta hacia la plataforma móvil que aparecerá por la derecha. Vete al lado derecho de esta plataforma y prepárate para saltar a otra; luego, salta hacia el extremo superior de la pared derecha en cuanto la veas y trepa sobre los bloques que ceden bajo tu peso y que están encima de ti. Así que, si te detienes sobre estos bloques, se desmoronarán y caerás. Tampoco podrás pasar por encima de estos bloques para recoger los objetos que aumentan tu puntuación y que están en el extremo izquierdo. Por lo tanto, ve sin prisa, pero sin pausa. Los bloques contienen objetos que valen muchos puntos, un objeto de los que suben tu nivel de energía, y tartas. Baja por los peldaños, luego sitúate sobre los bloques frágiles para abrirte paso hacia abajo. Ve hacia la izquierda y encontrarás un bloque; llévalo hasta el extremo derecho, recoge una vida extra por el camino, sal del pasaje y anda hacia la derecha. Coloca el bloque sobre el primer peldaño que hay delante de la ratonera para completar el acceso a ella. Regresa a la puerta.

★ **PUERTA 2.** No tienes otra opción que la de dar una patada al bloque macizo y mandarlo al fondo. Luego, ve hacia la derecha y derriba o esquiva al alienígena. Sube por la pared derecha hasta el extremo superior, salta hacia el primer nido de ratas, y da una patada al primer bloque macizo por la izquierda. Desplázate hacia la izquierda y sube dando un salto al nido de ratas de arriba del todo, y da una patada al siguiente bloque macizo de la derecha; ya puedes recoger las super pelotas que están en el lado izquierdo. Regresa hacia la puerta de entrada, con las super pelotas, y utilízalas para abrirte camino a través de los bloques de color castaño que se encuentran



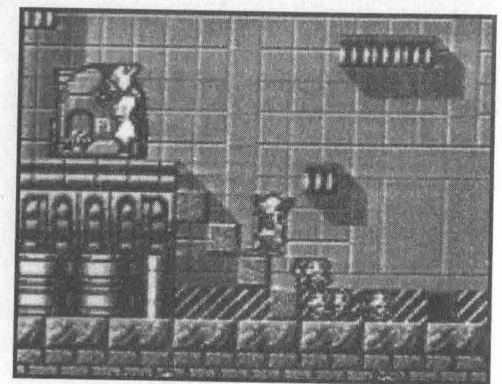
Después de disparar unas super pelotas a lo largo del pasaje, empuja el barril para formar un peldaño.

en el nivel inferior. La mejor estrategia que puedes utilizar con todos estos bloques, a lo largo de este nivel, es colocarte junto al primer bloque y disparar una pelota, después dar un paso hasta el siguiente bloque macizo, y disparar otra pelota. En todas las ocasiones deberías ser capaz de romper los bloques necesarios con sólo dos o tres pelotas. Dale una sola patada al bloque macizo, apártate, y empújalo hacia la derecha hasta que caiga dentro del nido de ratas, formando un peldaño. ¡Pero aún no has terminado! Regresa junto a la puerta, pero no la toques. Colócate sobre el borde derecho del dintel de la puerta y lánzate hacia las tuberías horizontales que hay más arriba (es muy posible que necesites intentarlo varias veces). Sigue por un fácil laberinto de tuberías, recogiendo de paso algunos bloques que representan puntos y tartas. Estáte muy atento a la presencia, en el lado derecho, de un cañón láser al que no puedes destruir, y luego lanza algunas tartas al alienígena que está en el paso inferior. Hay otro alienígena, más adelante, en el pasaje y en las plataformas que conducen hacia arriba. Móntate en las plataformas y dale una patada a cada uno de los tres bloques. El tercero abre una zona repleta de bonificaciones, que deberás recoger para completar el objetivo de esta habitación. En dicha zona, déjate caer por el primer agujero, y luego regresa, saltando en vertical y ciñéndote a la derecha, para recoger el saco que hay en este lado. Salta para salir de este nido y regresa al primer agujero con la finalidad de acabar de recoger el resto. Si vas a la derecha o a la izquierda después de caer por el primer agujero, tendrás que alinearte perfectamente con el agujero para regresar saltando a través de él (es decir, conviene que caigas verticalmente). Si recoges la totalidad de los premios, conseguirás una vida extra y podrás dar una patada a otro bloque para crear un rellano en la sala principal que hay debajo de las puertas 8-10. Regresa a la puerta frontal. Si no te apoderas de todos los objetos de la zona, deberás salir e intentarlo de nuevo desde el principio.



Cae por este primer agujero, luego salta y mantén presionado el mando hacia la derecha para conseguir el saco.

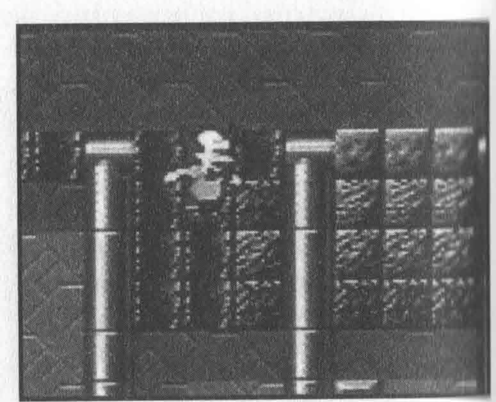
★ **PUERTA 3:** Debes recoger seis bloques en varias habitaciones para construir escaleras para las ratas. A la derecha se encuentra una habitación donde hay unos bloques rojos macizos, un alienígena, y en la parte alta unos bloques que puedes derribar. Pasa rápidamente por encima de dichos bloques para evitar caer cuando se desplomen y trata de apoderarte de las tartas que hay en la repisa del extremo izquierdo inferior, que te serán útiles para acabar más fácilmente con tus adversarios. Persigue a los enemigos con las tartas por la habitación que está en la esquina superior izquierda y coge el bloque. Regresa al lado izquierdo y entra por el segundo pasaje contando desde el suelo. Sigue por la pared izquierda y encontrarás una plataforma de plata; después, sal por el lado derecho, gira a la izquierda y encontrarás otra plataforma de plata, pegada a la pared. En el fondo está otro alienígena, tres objetos que te reportarán puntos, y un bloque que tendrás que llevar hasta donde estén las ratas. El descenso por las plataformas de plata puede ser algo frustrante. La distancia que separa algunas de las plataformas es igual a la altura de Krusty. Calcula con exactitud el momento en que debes empujar la palanca de control y presionar el botón de salto, para saltar de lado, salir de la plataforma, y no chocar con la plataforma que está encima. En la parte superior, a la derecha, hay varias habitaciones diferentes. Cerca de la base, existe un agujero pequeño que alberga un bloque de super pelotas. Utiliza estas super pelotas en la habitación vecina, lanzando unas cuantas en varias direcciones para abrirte paso a través de los bloques de color castaño. Toma el último de los bloques que hay en esta zona y regresa para completar la escalera por la que deben subir las ratas.



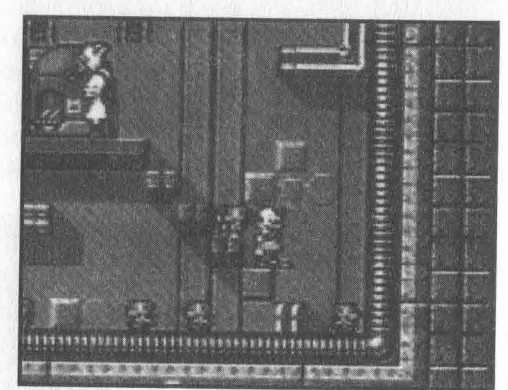
Puerta 3: Deja los bloques sobre los laterales, y en diagonal, para construir una escalera que vaya hasta la ratonera.

★ **PUERTA 4:** Esta etapa esconde algunos misterios. A causa de la existencia de varias zonas con bloques que pueden ceder bajo tu peso, deberás afrontar algunos pequeños inconvenientes cuando hagas exploraciones. Empieza bajando por los escalones para recoger el bloque que está frente a la tubería; llévalo hacia abajo y a la izquierda hasta el nido de ratas, delante del primer cañón láser. Regresa al lado izquierdo para llegar

al extremo superior, y desde allí, salta hacia la zona en la que recogiste el último bloque, donde podrás recoger el otro fragmento de la tubería. Allí está ubicado también otro bloque, y a la derecha hay más bloques marrones que puedes derribar. Coge el bloque y pasa rápidamente por encima de los bloques marrones que se derrumbarán cuando te coloques sobre ellos. Si saltas con la suficiente precisión, la mayor parte de los bloques quedarán enteros, lo que te permitirá que, más tarde, puedas pasar por encima de ellos (aunque puede que no sea necesario). Salta sobre Homer y su ratonera y a continuación pasa por los cuatro bloques siguientes, que cederán bajo tu peso. El resto de la habitación está ocupada por tres nidos, cada uno de ellos tapado por tres columnas de bloques frágiles. Si completas con éxito el objetivo de esta habitación, podrás conseguir los objetos que hay en cada uno de los tres nidos. Deténte sobre el primer bloque y salta hacia arriba y a la izquierda o la derecha para derrumbar las dos hileras de bloques de arriba (saltando en diagonal): después, desciende por el lado izquierdo. Debes dejar intactos dos o tres bloques en la columna de la derecha para volver a subir. Si no lo haces así, tendrás que salir de esta zona sin las otras dos bonificaciones (energía o puntos). Actúa de la misma forma en el segundo nido, dejando igualmente dos o tres bloques. Regresa a los bloques que ceden bajo tu peso, y sube hasta el pasaje que hay arriba para recoger un objeto que incrementará tu nivel de energía; después, vuelve al extremo inferior de esta zona para ayudar al resto de las ratas a entrar en la trampa. Sólo cuentas con dos bloques, y las ratas necesitan tres peldaños en sitios diferentes para llegar a la ratonera (uno debajo de cada uno de los dos primeros cañones láser, y el escalón final frente a la trampa de Homer). Deberás esperar a que las ratas hayan pasado por un peldaño para cogerlo y desplazarlo a una de las otras dos posiciones.

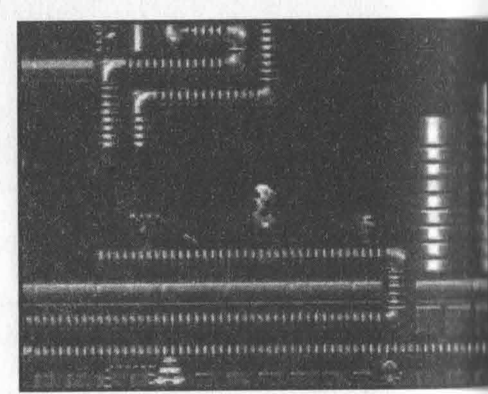

Deja dos o tres bloques en la columna de la derecha para que puedas subir y puedas seguir avanzando.

★ **PUERTA 5:** Esta habitación es fácil y no muy grande. Primero, tendrás que librarte de los dos alienígenas que están en el extremo inferior (con las tartas que encontrarás en los bloques de la esquina inferior izquierda). Asegúrate de haber golpeado con el pie los dos primeros bloques de arriba en todos los lugares en que estén apilados. En el centro, hay dos cañones láser que podrás evitar con facilidad si tienes paciencia. Hacen pausas entre ataque y ataque, por lo tanto, espera a que hayan disparado y aprovecha para pasar corriendo o saltando por su lado. Puedes subir por el lado derecho de la habitación saltando por las tuberías. A la derecha de la puerta hay un bloque, pero para alcanzarlo tendrás que subir por las tuberías desde el suelo. Colócalo sobre la tubería descendente que hay a la izquierda de la puerta. Así quedará bloqueada la tubería y las ratas tendrán un escalón más. Espera allí a que hayan pasado todas las ratas (son ocho en total), y una vez cogido el bloque, baja al suelo. La escalera que conduce a la ratonera de Homer está incompleta. Sitúate al borde de las tuberías que están bajo los peldaños y deja caer el bloque para que haga la función del escalón que falta. Tendrás que bajar varias veces para coger el bloque y conseguir que las ratas avancen hacia la izquierda y den la vuelta.


Baja y coge un bloque para formar un peldaño hacia la ratonera.

★ **PUERTA 6:** Al principio, debes caer por el primer pasaje y tumbar o esquivar un alienígena; luego, cogerás un bloque durante la subida. Salta por encima del pasaje descendente y utiliza el bloque para subir por la pared. Pon atención a los dos alienígenas que están en el pasaje contiguo, el que acaba cerca de los dos cañones láser. Encima de ellos hay objetos que equivalen a puntos, energía y tartas. Puedes llegar hasta ellos dejándote caer y cogiendo el bloque cercano a la rata para utilizarlo después sobre la plataforma que se encuentra debajo del cañón láser y poder así llegar hasta las plataformas que están contra la pared de la izquierda. Desde allí, trepa por la derecha, y luego, vete un poco más arriba y a la izquierda para obtener más bloques de los que contienen bonificaciones. Hay dos formas distintas de completar esta habitación, pero una de ellas es más fácil y menos complicada que la otra. Comporta edificar en línea recta hasta la tubería situada a la izquierda de donde empieza a avanzar la rata; después, hay que utilizar un ventilador colocado a la derecha del lugar por donde ha salido para lanzarla al interior

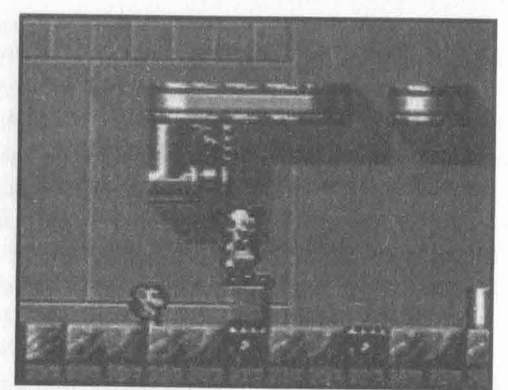
de la tubería que conduce a la ratonera. Es más fácil sacar a la rata de este nido utilizando un bloque (dejándolo caer cuando ella esté sobre el primer peldaño para lanzarla hasta el segundo, para luego dejar que se introduzca en el primer agujero). Lleva contigo el bloque y sigue a la rata hasta el primer agujero; después, suelta el bloque y toma el ventilador que está orientado hacia arriba. Lánzate al piso inferior por el agujero contiguo. Utiliza el ventilador y un bloque para regresar al piso superior y recuperar el otro bloque. Salta sobre la tubería pequeña que está a la derecha y coloca el ventilador que está orientado hacia arriba delante de la tubería que va hacia la derecha (la que está por debajo de las otras dos tuberías ascendentes). Utiliza los tres bloques a modo de peldaños para que la rata pueda pasar por encima de la corta tubería..., y quedará atrapada con seguridad en la zona vecina. Ahora, deberás subir los tres bloques hasta la ratonera de Homer y construir peldaños a partir del extremo izquierdo hasta la tubería. Esta tubería conduce hasta la rata que está abajo (es el tubo ascendente de la derecha). Sitúa el ventilador debajo de la tubería que está a la derecha y regresa junto a la puerta, para lo que deberás ir lo más lejos que puedas hacia la derecha y trepar.



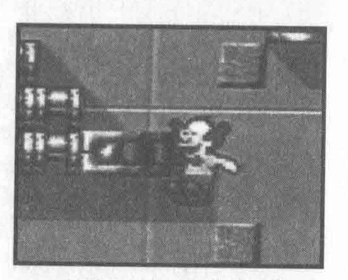
Construye una escalera desde la tubería hasta la ratonera, y después utiliza un ventilador para atrapar a las ratas.

★ PUERTA 7: Sólo hay que coger una rata, pero no existe una manera fácil de conseguirlo. Si llegas a la habitación con algunas tartas sobrantes, podrás derribar con toda facilidad a los tres alienígenas que residen en ella, o dar una patada al bloque del extremo superior derecho para conseguir super pelotas; luego, monta en la plataforma móvil hasta llegar a un pasaje (utiliza las super pelotas para abrirte camino rompiendo la pared) donde recogerás unos pocos puntos y objetos que te proporcionarán energía, junto con unas tartas. Si antes te has librado de los alienígenas, la captura de la rata te resultará mucho más fácil. Primero, deberás utilizar los tres bloques para taponar las tuberías y los ventiladores que hay por el suelo de la primera zona. Puesto que tienes que taponar seis obstáculos y sólo tienes tres bloques para hacer la operación, tendrás que coger un bloque cuando la rata haya pasado y correr,

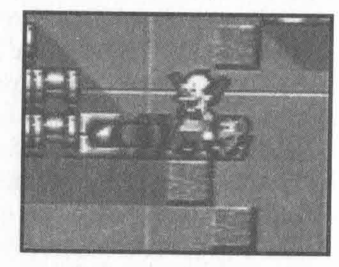
adelantándote a ella, para bloquear el siguiente obstáculo. En realidad, sólo dispones de dos bloques, puesto que el tercer bloque es necesario en el extremo superior izquierdo para que la rata salga del nido, que es donde se inicia la secuencia. Una vez hayas conseguido que la rata llegue al extremo inferior derecho, tendrás que taponar con toda rapidez la última tubería que hay en el suelo, y luego volver atrás para recuperar los otros dos bloques. Debes crear peldaños para las ratas que lleven hasta cada una de las plataformas. El bloque colocado en la tubería constituye el primer escalón, pero antes de colocar el segundo, deberás dejar preparado el *segundo* de los de arriba. Salta hacia el borde derecho de la primera plataforma y coloca un bloque que sobresalga de dicho borde. Coge el otro bloque que todavía está libre y colócalo de modo que sobresalga del primer bloque, convirtiéndolo en el segundo peldaño hasta la segunda plataforma (justo encima del bloque que está sobre la tubería, dejando espacio suficiente para que quepan tres bloques entre los extremos). Acto seguido, traslada el primer escalón a la segunda plataforma. Con la máxima rapidez, debes utilizar este bloque para tres cosas: primero, aprovéchalo como un peldaño hacia arriba desde el bloque que está sobre la tubería para llegar a la primera plataforma; en segundo lugar, cuando la rata lo haya sobrepasado, cógelo y colócalo en el punto



Utiliza un bloque para tapar el obstáculo, y cuando la rata haya pasado, cógelo otra vez y repite el proceso, tan rápido como puedas, con el obstáculo siguiente.

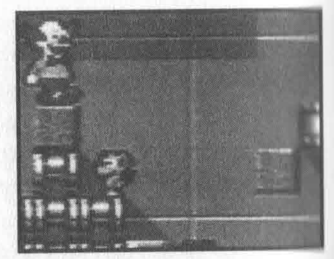


1. Primero, coloca el segundo peldaño sobre la segunda plataforma...

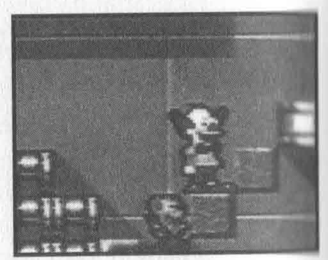


2. Deja que la rata suba hasta la primera plataforma...

más alto de la primera plataforma para que la rata dé la vuelta en redondo; y finalmente, utilízalo como primer peldaño hacia la segunda plataforma. ¡No sueltes el mando todavía! Colócate sobre el mismo bloque y sujétalo cuando la rata salga de él; después, salta hacia la segunda plataforma y déjalo en el sitio más alto posible mientras la rata pasa por encima de él (para bloquear la rata junto a la pared derecha). Respira profundamente varias veces. Ya estarás en condiciones de ir a coger aquel primer bloque que había quedado en la tubería, y de confiar en que no vas a resbalar dejando caer la rata al suelo. (¡Si se cae, agarra cualquier bloque y corre a taponar la susodicha tubería, para no tener que empezar de nuevo desde el principio!) Coloca el bloque procedente de la tubería, de modo que sobresalga del borde izquierdo de la tercera plataforma, y así formarás el primer peldaño para subir a la cuarta plataforma. Construye el primer peldaño para ir de la segunda a la tercera plataforma con el otro bloque que tienes libre; hecho esto, coge el bloque donde la rata está atrapada y forma con él el segundo peldaño. Cuando la rata pase por el primer peldaño, cógelo y da forma con él al segundo peldaño de acceso a la cuarta plataforma. Luego, agarra el primer escalón y colócalo sobre el hueco que queda entre la cuarta y la quinta plataforma.



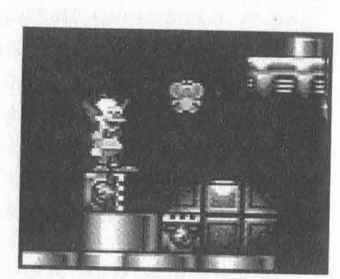
3. Y bloquéala rápidamente con el mismo bloque...



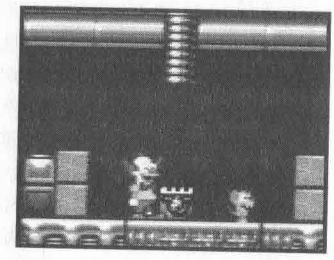
4. Utiliza el mismo bloque como escalón hacia la plataforma 2.

★ **PUERTA 8:** En esta habitación solamente has de ocuparte de una rata, y tienes muchos bloques con los que construir escaleras. No obstante, el método más lógico, el de hacer pasar la rata por los peldaños desplazando rápidamente los bloques a su paso, resulta difícil y extremadamente frustrante. Hay un atajo importante justo sobre la cabeza de Krusty. Salta hasta la primera plataforma amarilla y azul, y luego trepa hasta la que está inmediatamente encima. Allí verás que una tubería entra por el techo, y da la casualidad que esta misma tubería tiene su salida en la ratonera (¡Hurra!). Ahora, veamos cómo puedes trasladar la rata hasta allí. Resulta muy fácil. Primero, coge cuatro de los bloques azules y llévatelos a la plataforma que está debajo de la tubería. Apila dos de estos bloques, uno encima del otro, en el lado derecho de la plataforma, pero

no en el borde porque te impedirían llegar a esta plataforma mediante un salto hacia arriba. Coloca los otros dos bloques en el lado opuesto de la plataforma. Estos cuatro bloques se utilizan para que la rata quede bloqueada y no pueda abandonar esta plataforma tras haberse colocado sobre ella. Retrocede hasta la puerta principal, coge el ventilador que está orientado hacia la derecha, y colócalo delante del primer peldaño azul. Coge el ventilador que está orientado hacia arriba. En este primer grupo de peldaños, uno de ellos es más alto que los demás (la sexta columna por la izquierda, es decir, la cuarta sobre la que puedes ponerte encima). Coloca el ventilador que está orientado hacia arriba en la parte derecha de este peldaño. El viento arrastrará la rata hasta la plataforma amarilla y azul que está un nivel más arriba; la que está debajo de la tubería. Cuando la rata haya pasado más allá del ventilador que está orientado hacia la derecha, cógelo y colócalo en el lado superior izquierdo del peldaño más alto, de forma que la rata tenga que dar media vuelta y volver a colocarse sobre el ventilador orientado hacia arriba. Sube por la tubería y coge uno de los bloques azules que están a la izquierda. Cuando la rata caiga después de haber sido empujada hacia arriba, deja caer el peldaño para que ella suba por él. Si la primera vez la rata no va hacia la derecha, recoge el bloque y prepárate para colocarlo de nuevo cuando caiga por segunda vez. Recoge el bloque y devuélvelo a su sitio, sobre el bloque que ha quedado, para dar forma a la pared izquierda y dejar la rata atrapada bajo la tubería. Finalmente, retrocede y coge el ventilador orientado hacia arriba, y colócalo justo bajo la tubería. Esto es todo lo que estás obligado a hacer, pero hay algo más en esta habitación. Si te arriesgas a ir abajo (siempre con un bloque que luego te permita regresar), podrás recoger super pelotas (debes estar dispuesto a luchar con dos alienígenas). Salta hacia las tres plataformas flotantes que están en el extremo superior izquierdo y lanza las super pelotas para abrirte paso por la pared y recoger, arriba, los bloques que contienen puntos y energía (lo siento, aquí no hay vidas extra).

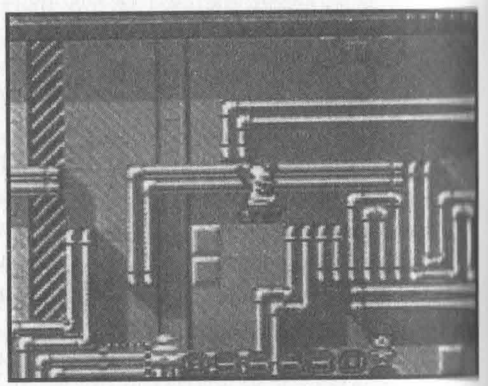


Coloca el ventilador orientado hacia arriba a la derecha de este escalón.



Construye muros para bloquear a las ratas que están en la plataforma situada bajo la tubería.

★ **PUERTA 9:** Para empezar, debes averiguar qué camino seguir por un laberinto de tuberías que están a la derecha. Antes de saltar, procura avanzar hacia la derecha siempre que sea posible, y así llegarás cerca del extremo inferior derecho de la pantalla y darás una patada a un bloque lleno de tartas. Antes de saltar para ver el techo, dirígete a la izquierda –siempre que te sea posible hacerlo–, hasta que veas las franjas negras y amarillas. En el último tramo de esta zona, hay dos bloques cuadrados, y los peldaños por donde debes subir están hacia la derecha. Salta por encima de los dos primeros peldaños, y luego ábrete paso hacia el tercero y el cuarto apretando hacia arriba y hacia la derecha en el mando. Con todo cuidado, ve hacia el suelo, descendiendo por el lado derecho, y luego sigue por la izquierda para encontrar unos escalones que no se derrumbarán cuando bajes. Abajo, debes estar atento para disparar a dos alienígenas; después de hacerlo, coge el bloque y llévalo hacia la izquierda. Parece ser que el ascensor no sirve para nada (¡hemos buscado en vano por todas partes por si había peldaños o entradas ocultas!), por lo tanto regresa, saltando, por las tuberías, procurando dirigirte hacia la izquierda siempre que puedas para llegar a la entrada principal. Ésta es otra situación en la que necesitas dos bloques, pero sólo puedes contar con uno. Para conseguir que las ratas lleguen a la trampa, debes colocar el bloque de construcción delante de la tubería que está debajo de Homer, y cuando la rata entre en la tubería, coger el bloque y dejarlo caer bajo el lado izquierdo de la plataforma de Homer para que la rata pueda pasar por encima de él. Repite el procedimiento hasta que todas las ratas hayan sido volatilizadas por el rayo láser de Homer. Hay cinco bloques de bonificaciones optativas en la parte alta de la pared izquierda. Para alcanzarlos, debes efectuar un atrevido salto desde la derecha después de haber trepado hasta la tubería más alta, y dejarte caer hasta que encuentres una tubería que se extiende hacia el rayo láser. Salta por el lado izquierdo, esquivando el rayo, y dale una patada a los bloques para recoger puntos y energía (¡lo siento, no hay vidas extra!).



Trepa y ve hacia la derecha en esta zona de tuberías. Para ello, tendrás que presionar los mandos arriba y a la derecha.

★ **PUERTA DE ORO:** No hay que coger ratas, sólo puntos, premios y enemigos. Tras haber alcanzado el punto más alto de la pantalla, tu objetivo consistirá en dirigirte hacia el extremo derecho mientras esquivas los cañones láser. Las tartas y las super pelotas son extraordinariamente útiles para usarlas contra los alienígenas, pero unos saltos rápidos y unas maniobras en zigzag también te ayudarán a seguir con vida. Cuando llegues al extremo derecho, verás un amplio pasaje que va hacia abajo. Salta hacia la derecha y mantén presionado el mando en esa dirección. Así entrarás en el pasillo donde se encuentra tu objetivo. Si cayeses en la zona que hay más abajo, tendrías que escoger uno de los dos pasajes, ¡con las curvas que tienen!; los dos conducen hasta el primer cañón láser. Llegarás al mismo lugar si caes por debajo de cualquiera de los cañones. En el pasaje hay dos alienígenas y cinco bloques. El bloque situado a mayor altura es la meta, mientras que los demás otorgan puntos o energía. Regresa a la puerta principal de esta etapa; Krusty te saludará afectuosamente y te facilitará el correspondiente código de acceso.

Etapa 3

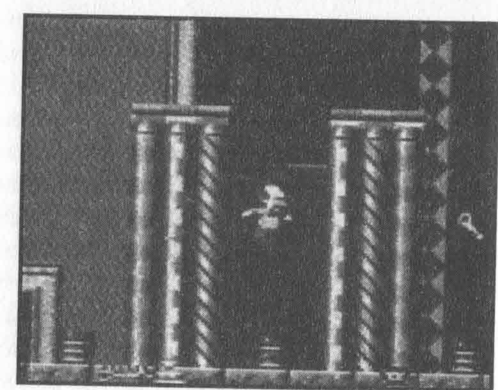
★ **PUERTA 1:** Ha llegado el momento de que aparezca un obstáculo nuevo. Los muelles se dominan con facilidad, pero se hacen más difíciles cuando los enemigos se acercan a ellos. Para saltar más alto, simplemente debes mantener apretado el botón de saltar más tiempo. Al inicio de esta fase, tendrás que saltar muy alto para recoger un ventilador que está encima de los primeros muelles. Utiliza el segundo muelle para saltar por encima de la pared, y luego vete hacia la izquierda, más allá de la ratonera. Cuando subas por los peldaños, advertirás que duplican su tamaño cerca de la parte más alta. Coloca el ventilador a la izquierda del primer peldaño doble para empujar las ratas hacia la derecha. Salta hacia la izquierda para coger el bloque, y luego dale un par de patadas al bloque a rayas para empujarlo hacia la derecha, de forma que vaya a parar sobre el bloque macizo que hay más abajo. Déjate caer sobre la plataforma de la ratonera y coloca el bloque en el borde izquierdo, entre la plataforma y el poste. Con ello, acorralarás las ratas, pero aún hay más en esta etapa. Ve hacia la izquierda subiendo por los escalones, evitando los cerdos voladores, y tírate desde la repisa. Coge el muelle y colócalo a la izquierda de los bloques que están apilados en dos hileras. Da una patada al primer bloque, sigue andando hacia la derecha, patea todos los bloques que estén en la fila de arriba, y luego sigue con la fila de abajo. Coge el muelle y trepa de nuevo hacia la izquierda; después, lo utilizarás para regresar a la puerta principal.

★ **PUERTA 2:** Un movimiento erróneo con los bloques a rayas puede dar al traste con tus expectativas de éxito, y el único modo de empezar de nuevo la secuencia es apretar «Select» para salir (a costa de perder una vida). Empuja con tres patadas sucesivas el bloque a rayas hacia la *izquierda* para bloquear la tubería donde aparecen las ratas y salta hasta colocarte por encima de esta tubería, desde la plataforma más próxima, para dar con unos peldaños ocultos que están hacia la izquierda. A continuación, salta hacia arriba y hacia la izquierda para encontrar otros escalones que van hacia abajo. Baja al suelo y coge el muelle; después, toma el camino que va hacia la derecha, venciendo, a fuerza de golpes, a una serpiente que está ahí. Utiliza los muelles para llegar a una habitación situada en el extremo superior izquierdo y que contiene 11 bloques repletos de objetos valiosos (puntos, energía y tartas); después, baja por el lado derecho y mantén apretado el mando hacia la izquierda hasta que encuentres un pasaje que va hasta la puerta principal.

★ **PUERTA 3:** Dirígete a la derecha y coge el ventilador, a continuación súbelo a la segunda plataforma de la pared izquierda y colócalo contra la pared. Antes de dar patadas a cualquiera de los bloques que contienen objetos, debes utilizar las tartas y super pelotas que te hayan sobrado para atacar a los cerdos que se encuentran en el extremo superior de la pantalla (hacen guardia junto a

Mapa de la etapa 3. En la puerta 5 debes, ante todo, encontrar el interruptor que desbloquea la puerta 6. En la puerta 8 el de la puerta 9, y en la puerta 13 el del piso situado debajo de las puertas 11 y 12.

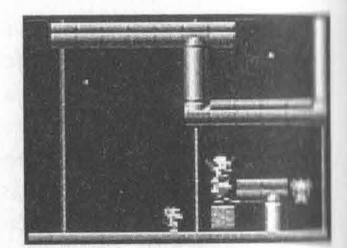
un bloque con tartas), o a las serpientes que están en el suelo. El primer bloque que contiene objetos, a la derecha, está repleto de super pelotas, que deberás emplear para abrirte camino por la pared que está a la derecha (baja del bloque y ve hacia la derecha hasta que llegues a la pared; entonces, dispara una pelota, da un paso adelante y dispara otra). En esta zona secreta, deberás utilizar los muelles para pasar por encima de una pared (disparando contra un cerdo o esquivándole); luego, deberás alcanzar el extremo superior derecho, puesto que allí hay un bloque flotante que contiene objetos. Salta hacia el bloque y baja por el lado derecho, donde encontrarás un peldaño oculto; ya puedes dar la patada al bloque para descubrir una **habitación que alberga algunos suculentos bloques**. En ella, debes recoger todos los objetos, rápidamente, antes de que se acabe el tiempo. Mantén apretado el botón de salto mientras estés sobre los muelles, y no lo sueltes cuando pases por encima de cada una de las paredes o cuando aterrices sobre el muelle más próximo. Al final, deberás dejarte caer para ir a parar a un pasaje estrecho, en el que deberás saltar sobre un último muelle para alcanzar los dos bloques que están arriba. Utiliza los cinco bloques para construir una escalera a fin de que las ratas puedan llegar hasta el ventilador. Te faltará un bloque, por lo que habrás de colocar el primer y tercer peldaño delante de la plataforma del ventilador. Después de que la última rata haya pasado sobre el bloque, cógelo y salta para reemplazar el segundo peldaño que lleva hasta el ventilador. Los otros dos bloques van delante de la tubería (en el piso inferior) y del nido que está a la derecha del ventilador.



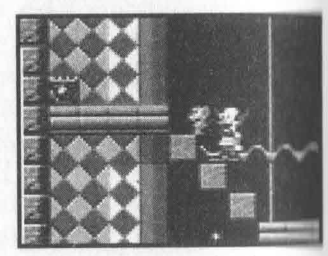
Es difícil completar el objetivo de esta habitación si no dominas los saltos sobre los muelles de un modo magistral.

★ **PUERTA 4:** Resulta fácil cuando sabes cómo y en qué orden debes empujar los bloques. Existen varias combinaciones que pueden resultar efectivas, pero con que empujes uno solo en dirección equivocada, quedarás atrapado y será imposible resolver el problema que te propone la habitación sin tener que perder una vida empezando de nuevo. Déjate caer por el agujero que hay en la parte más alta y empuja, con una pata-

da, el primer bloque hacia la derecha. Salta sobre el bloque que se encuentra en una posición más alta, y desciende por el lado derecho hasta el segundo grupo de bloques. Empuja a patadas, y hacia la izquierda, sólo dos de estos bloques; luego, súbete encima de la columna de bloques y déjate caer dentro de los dos bloques frágiles de color castaño, para alcanzar el fondo del último grupo de bloques. Lleva, a patadas, cinco bloques hacia la derecha, y luego déjate caer por los dos bloques frágiles que hay encima; luego, en el fondo de la pantalla, mueve, a puntapiés, un bloque hacia la derecha y otros dos hacia la izquierda. Trepa de nuevo para empujar hacia abajo los tres bloques restantes y desciende nuevamente (hasta donde han llegado los bloques en su caída), empuja con el pie uno de ellos hacia la derecha, otro hacia la izquierda, y finalmente el que queda hacia la derecha. Regresa al extremo superior de la estructura, recogiendo los bloques mientras vas hacia la puerta.



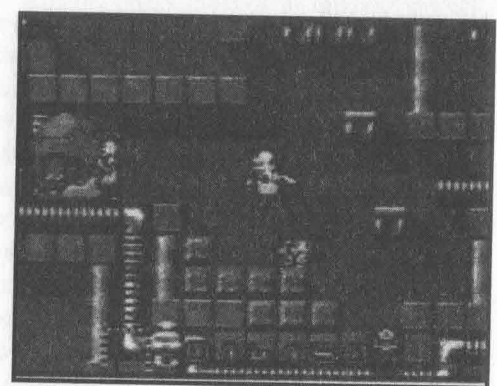
Utiliza un bloque para que las ratas pasen por encima del primer peldaño...



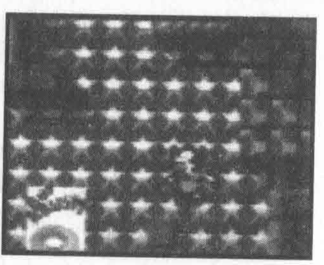
...y entonces salta hacia arriba y coloca el escalón que faltaba para llegar al ventilador.

★ **PUERTA 5:** En esta habitación, hay una zona extremadamente complicada que no corresponde al nivel de dificultad del resto de la etapa. Ya mientras desciendes por los primeros peldaños de la escalera, puedes vislumbrar un bloque situado a lo alto. Sube hasta allí y dirígete hacia la izquierda hasta que llegues al bloque de objetos (super pelotas) –habías pasado cerca de él al ir a recoger el bloque. Salta hacia la plataforma flotante que está justo encima de ti para llegar hasta la pared de la izquierda: es la que debes romper para escapar (utiliza las super pelotas). A la izquierda, hay un ascensor custodiado por un fastidioso cerdo volador. Si tienes buena puntería tal vez quieras arrojarle una super pelota (y en caso contrario, guárdala para la pared que está en la esquina superior izquierda, hasta donde puedes llegar saltando desde el ascensor). Te recuerdo (por si no lo has leído antes en este capítulo) que puedes abrirte paso con facilidad, a través de los bloques, si te apoyas contra el primero de éstos y disparas una pelota, luego das un paso y disparas otra. Coge los bloques situados al final de este túnel, empezando por el que

está situado más arriba y sigue hacia abajo (¡siempre!). Antes de coger los bloques, utiliza todas las super pelotas que te queden contra el cerdo (los bloques te darán tartas). Las ratas están en el extremo inferior derecho del ascensor. Coloca el bloque sobre el segundo o tercer peldaño contando desde el ascensor, desplázate hacia la derecha, y coge el bloque que evitaba que las ratas llegaran más abajo al caer. Regresa a la escalera y espera a que la última rata salga de la tubería, gire en redondo y entre de nuevo en ella. Utiliza los dos bloques para formar peldaños en la zona que está por encima de los escalones sólidos (véase el inicio de este capítulo, donde se dan instrucciones sobre la manera de construir escaleras). En esta zona hay un cruel detallito que puede impedirte alcanzar los dos bloques situados en lo alto de la pantalla. ¡NO DES patadas al primer bloque (el que está más abajo)! Utiliza un bloque para evitar que caiga el que sobresalga por el borde izquierdo, y luego salta para alcanzar los dos que hay más arriba (uno de ellos destruye el muro que impide el paso a la puerta 6, en el vestíbulo). Pulsa «Exit» y habrás completado el nivel.

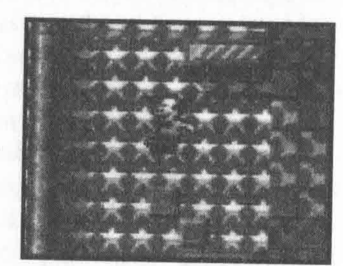


Si, desde arriba, empujas los barriles en el orden adecuado, puedes construir una escalera que te permita llegar hasta la ratonera.



Utiliza dos bloques para llegar al extremo superior de la pantalla.

★ **PUERTA 6:** Ha llegado el momento de que demuestres cuánto sabes construir escaleras. Relee los primeros párrafos de este capítulo para tener nociones amplias sobre cómo edificar (como verás, hay fotografías correspondientes a esta habitación). La estructura de este nivel es extre-



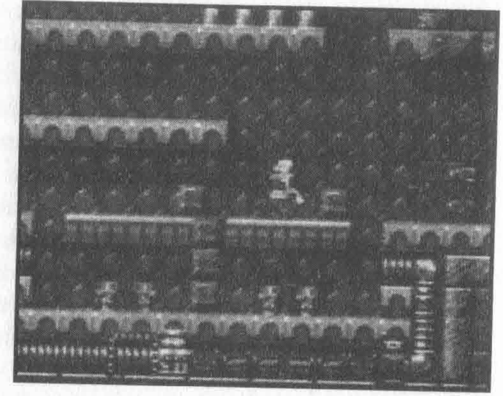
Salta encima del primer bloque (sin empujarlo) para alcanzar los otros, que están situados más arriba.

madamente simple, pero se complica porque tendrás que construir escaleras que lleguen muy alto. Sobre la plataforma que está situada en el extremo superior izquierdo, hay un ventilador orientado hacia arriba. El ventilador orientado a la derecha, que está sobre esta misma plataforma, es la clave para tener éxito en esta habitación. Debes colocar el ventilador orientado hacia arriba en la parte baja de la habitación para que empuje a las ratas hacia arriba, hasta el ventilador orientado a la derecha. Fíjate en los gráficos que están en la pared de fondo, alrededor del marco de la ventana, porque puedes utilizarlos para alinear el bloque que está en el suelo de la pantalla. Ve construyendo la escalera hasta que llegues a un tramo situado a la derecha (directamente a través de esta plataforma), utilizando el ventilador orientado hacia arriba para encontrar una **vida extra**. «Exit» y ya está.

★ PUERTA 7: Aquí tienes una habitación fácil. Utiliza los muelles para encontrar unos peldaños ocultos, situados arriba del todo de la pantalla. Los dos primeros están en el centro de la pantalla; descubrirás el resto hacia la derecha, luego en el centro, después a la izquierda, en el centro de nuevo y a la izquierda una vez más. Llegarás hasta la ratonera y un bloque repleto de bonificaciones. Empuja el bloque para abrir un camino que lleva directamente hasta el extremo derecho; después, vuelve al lugar donde estaban los peldaños ocultos que antes han quedado al descubierto, y salta hacia la derecha para encontrar un último grupo de escalones (su anchura es de tres escalones). Por la izquierda, se llega a una habitación con gran cantidad de bloques que contienen objetos valiosos, como puntos, energía y tartas; también encontrarás cosas interesantes en un bloque que está al final. Lleva el ventilador que verás justo después a la puerta principal, y colócalo contra la pared izquierda, debajo del ventilador que está orientado a la derecha. Regresa a la habitación del extremo superior derecho, coge el bloque, y colócalo delante de la trampa, para que las ratas puedan pasar por encima del muro pequeño.

★ PUERTA 8: Ésta es otra de las habitaciones donde tendrás que empujar los bloques siguiendo un orden determinado so pena de quedarte atrapado y tener que recurrir a la salida de emergencia mortal (pulsando «Select»). Empuja tres de los bloques apilados hacia la izquierda, y salta hacia el pasaje superior para coger los seis bloques. Sitúate a la izquierda de los dos bloques (puedes atravesar, saltando, la plataforma que está encima de las ratas) y dale una patada a cualquiera de los dos bloques restantes para empujarlo hacia la derecha. Necesitarás este bloque para subir hasta la zona superior. Empuja, una sola vez y hacia la izquierda, el último bloque de la primera columna. A continuación, desciende (por la parte próxima a la puerta) al piso de abajo y empuja, a patadas y hacia

la izquierda, uno de los bloques. Salta a través de la plataforma, golpea con el pie el bloque que está en ella, colócate encima de los dos bloques, y luego baja hasta el suelo. Empuja el bloque de nuevo hacia la izquierda, de forma que quede situado justo debajo de la entrada de la tubería de la izquierda. Salta, atravesando la plataforma, y empuja hacia la izquierda el bloque que está sobre ella, para que acabe encima de otro bloque (justo enfrente de la entrada de la tubería). Éste será el segundo peldaño que las ratas deberán emplear para alcanzar la tubería que está en la segunda planta, a la izquierda, pero sigues necesitando un primer escalón. Empuja hacia la izquierda, con el pie, uno de los dos bloques que están en el centro del piso inferior, para que haga las veces de primer peldaño. Salta hacia la zona más elevada, sobre la ratonera y (antes de patear alguno de los tres bloques a rayas) sube hasta el pasaje para descubrir un bloque que destruye el muro que bloquea la puerta 8 del vestíbulo principal. Empuja hacia la izquierda uno de los dos bloques apilados, y luego el otro hacia la derecha. Sigue a éste hasta el centro de la plataforma y empújalo de nuevo hacia la derecha. Luego, empuja el último bloque que queda arriba, hacia la izquierda, y luego a la derecha, justo sobre los últimos bloques (formando así el segundo peldaño frente a la ratonera). Empuja el otro bloque, colocándolo al lado (a la derecha), formando el primer peldaño, y ya puedes encaminarte hacia la puerta.

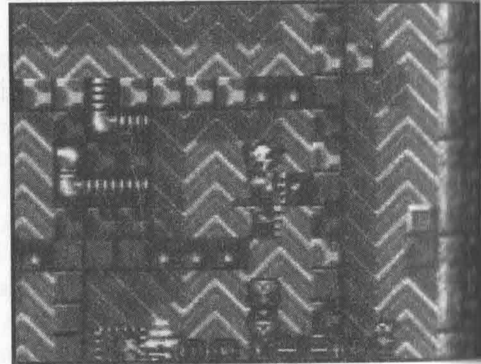


De nuevo, es muy importante el orden en que deben ser empujados los bloques.

★ PUERTA 9: Coge el primer ventilador y sube por medio del ascensor. En esta zona hay dos plantas donde las ratas se reúnen. Sube hasta las plataformas del extremo superior de la pantalla, donde hallarás un ventilador orientado hacia arriba, y bájalo hasta el suelo. Lleva los tres ventiladores a la plataforma que está a la derecha, sobre la planta. Utilízalos para construir peldaños que salgan de esta plataforma, utilizando uno de los ventiladores en el lado izquierdo de la plataforma (pero no sobre el mismo borde), luego otro, y luego el tercero, aprovechándote del ventilador orientado a la izquierda. Coge el ventilador orientado hacia arriba y déjate caer desde el ventilador orientado hacia la izquierda. De-

bes colocar el ventilador orientado en vertical justo donde caigas, de modo que las ratas sean impulsadas hacia arriba, hacia el otro ventilador, que a su vez las llevará hasta los demás que están en la pared. Las ratas acabarán entrando en la trampa. Súbete a las plataformas que están situadas arriba y a la derecha, y entonces salta de nuevo contra la pared de la derecha para entrar por un pasaje. En la habitación que se esconde allí hay serpientes en el suelo, un cerdo volador, y varios bloques que contienen objetos valiosos (puntos, energía y tartas).

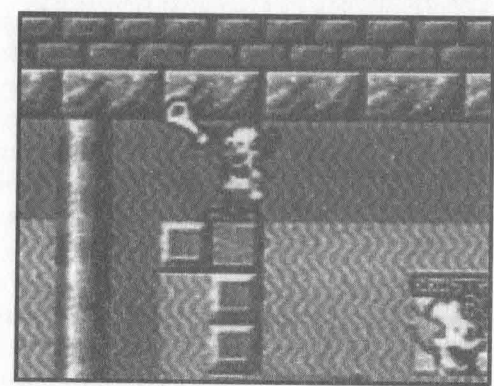
★ **PUERTA 10:** Intenta entrar con algunas tartas o super pelotas, y utilízalas para derribar el cerdo volador (resulta más fácil si se hace desde la puerta que cuando se intenta lograr saltando sobre los muelles). Utiliza los muelles para llegar hasta la tubería que hay arriba, en el centro; luego, sube por medio de las plataformas que van en sentido único hasta llegar a lo más alto. Coge el bloque y colócalo en la tubería de la izquierda. Da la vuelta, regresa por la derecha y hacia abajo, para llegar hasta los muelles; después, salta sobre ellos, hacia la derecha por la plataforma de sentido único, y apodérate del ventilador orientado a la izquierda. Llévatelo cuando regreses al lugar donde se encuentran los muelles y ve, saltando, hacia arriba y hacia la derecha por medio de la plataforma de sentido único. Coloca el ventilador que está orientado hacia la izquierda, en la plataforma central, de sentido único (formada por tres bloques), y después coloca el ventilador orientado hacia la derecha, de modo que sobresalga del borde de esta plataforma. Cógelo y espera a que las ratas sean empujadas hacia el centro y luego hacia abajo, en dirección a la trampa. Coge uno cualquiera de los ventiladores y salta hacia la parte más alta. Bajando por el pasaje que está más alejado, a la derecha, hay varios bloques (que contienen energía, tartas, y puntos extra). Utiliza los ventiladores y los bloques para preparar escalones para las ratas.



Coloca los ventiladores en estas posiciones, y aparta el que está orientado a la derecha y sobre el cual Krusty se mantiene en pie.

★ **PUERTA 11:** Deja el primer bloque sobre el ventilador y trepa hacia la derecha, por encima de las dos paredes. Coge el bloque y regresa hacia la izquierda, por encima de una pared, para colocar el bloque sobre el ventilador, que está

perfectamente visible (al llegar a este punto, los tres primeros ventiladores deberían estar bloqueados). Regresa junto al primer ventilador y llévate el bloque, de forma que las ratas entren en la tubería y se queden retenidas en la zona donde estén los dos ventiladores bloqueados. Estarán a buen recaudo en esta zona, cuya importancia crecerá después del siguiente paso. Sube hasta el final del lado izquierdo y encontrarás la ratonera, que tendrás que acabar de construir con el bloque que tienes en tus manos, y con el ventilador orientado a la derecha. Por encima de la ratonera hay un bloque que abre un camino hacia el extremo izquierdo; por este motivo era conveniente que las ratas se mantuvieran alejadas de esta zona. Coge el bloque, pasa por encima de la primera pared que hay hacia la izquierda, y colócalo sobre el ventilador orientado hacia la izquierda; después, regresa al lado derecho y coge el ventilador orientado a la derecha. Coloca este ventilador de forma que sobresalga del escalón de arriba que está pegado a la pared de esta zona. Cuando las ratas pasen por dentro de la tubería final, serán empujadas por el chorro de aire hacia la derecha y entrarán en la trampa. Vete hacia la izquierda, hacia donde están las ratas, y retira el bloque que cubre el ventilador que está orientado hacia arriba. ¡Rápido! Las ratas deberían subir para acabar en la ratonera. Regresa a la puerta, pero salta por encima de ella y entra en el agujero. Utiliza el bloque para recoger el bloque que está en la cima de cada uno de los grupos que están en esta zona, levanta el bloque y empuja el bloque principal que está debajo. Utiliza el muelle para regresar a la puerta principal.



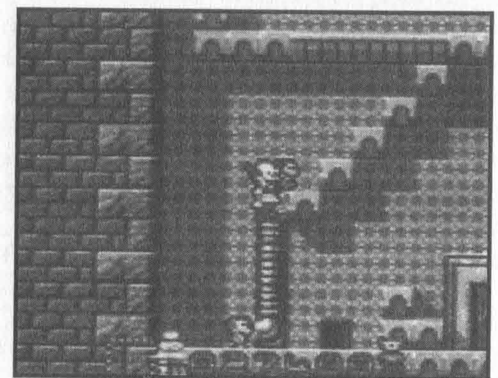
Entra por el pasaje oculto y hallarás varios bloques que contienen puntos y energía.

★ **PUERTA 12:** Esta habitación resulta fácil de superar cuando sabes cómo empujar los bloques. Ve hacia el extremo superior de la pantalla, empuja todos los bloques y apodérate del ventilador que está orientado a la derecha. Baja al suelo (por el lado izquierdo) y colócate encima del ventilador orientado hacia arriba que está en el extremo derecho. Deja caer el ventilador orientado a la derecha cuando se aproximen las ratas, para conseguir que suban por la izquierda, y después recógelo de nuevo; re-

pite el proceso hasta que todas las ratas hayan llegado al ventilador orientado hacia arriba que está en el lado izquierdo. Llévate el ventilador orientado a la derecha al centro de la pantalla (justo encima de la puerta, y a la izquierda de la ratonera), coloca el ventilador orientado a la derecha sobre el borde derecho de esta plataforma de modo que cuando las ratas pasen por dentro de la tubería que hay a mano izquierda, lleguen hasta más allá del ventilador y caigan delante de él, con lo que serán empujadas hacia la ratonera. Sube hasta la parte más alta de la pantalla. Empuja dos veces el bloque a rayas que está a la izquierda, después una vez al de la derecha, y una también al de la izquierda para hacerlo caer al suelo. Vuelve junto al ventilador orientado a la derecha, y cuando haya pasado la última de las ratas, coge el ventilador y déjate caer hacia la puerta.

★ **PUERTA 13:** Esta habitación plantea problemas muy difíciles. Intenta entrar con tartas o super pelotas, y después desciende unos peldaños para eliminar tres serpientes. Si no dispones de «municiones» que puedas lanzar, dirígete al pasaje que hay sobre el tercer muelle para recoger tartas, y podrás acabar con todas las serpientes. Con ellas fuera de circulación, llegar hasta la salida de esta habitación es sólo cuestión de tiempo, y no hay forma alguna de perder energía. El pasaje que está sobre el tercer muelle esconde algo de energía y un bloque que hará las veces de suelo por debajo de las puertas 11 y 12 del vestíbulo principal. Está protegido por un cerdo volador, al que resulta fácil esquivar o derribar. En esta habitación, los muelles constituyen un problema mayor (¿no podrían haberlos puesto algo más juntos, aunque sólo fuese un pelín?). Has de saltar sobre un muelle, y entonces (sin mantener apretado el botón de salto) rebotar y mantener presionado el mando hacia la derecha para llegar al muelle siguiente. Después de ir a parar encima de un muelle, hay que saltar una o dos veces antes de dirigirse al muelle siguiente. Es fundamental saber cuál es el momento más oportuno para dar el salto, pero el dominio de los muelles es lo único que te permitirá cumplir con el objetivo propuesto por esta habitación (y algunas otras más, en otras etapas). Si antes has destruido las serpientes que estaban en el suelo, no te pasará nada cuando caigas al no acertar un muelle; y sube por la escalera de la izquierda y vuelve a empezar. Resulta frustrante, pero cuando hayas dado varias docenas de saltos, lograrás hacerlo bien. Debes saltar sobre cada uno de los muelles, hasta llegar al lado derecho de la pantalla, donde encontrarás dos trozos de tubería, un ventilador orientado a la derecha, y cuatro tubos rectos. Lleva tres piezas rectas de tubo y la otra hacia la izquierda (que está situada en el extremo derecho), hasta el extremo izquierdo, donde están las ratas (a la izquierda de

la puerta, para que las ratas no puedan salir de este agujero). Una vez hayas colocado las cuatro piezas, pon la pieza de tubería restante justo bajo los peldaños que conducen al nivel superior y después añádele una pieza recta mientras todas las ratas estén a la izquierda. Coloca las otras dos piezas rectas junto a las primeras y súbelas rápidamente por los peldaños mientras las ratas giran hacia la izquierda. Cuando hayas conseguido que todas pasen a la zona superior, tendrás que trasladar los tubos desde abajo hasta arriba (no los coloques excesivamente cerca de las tuberías que hay a la derecha). Sitúa la pieza suelta de tubería a la derecha debajo de las tuberías, y de esta forma, cuando las ratas se vuelvan hacia la izquierda, coge rápidamente las otras tres piezas de tubería y móntalas de manera que las ratas entren en la tercera tubería contando desde abajo. Las ratas caerán en la trampa.



Utilizando tres trozos rectos y una juntura de tubería, puedes lograr que las ratas lleguen a las tuberías situadas más arriba.

★ **PUERTA DE ORO:** «¡Más diversión con los muelles!» Cuando caigas por el agujero que está junto a la puerta, verás el primer muelle. Deberás saltar sobre cada uno de los muelles (¡son 9 en total!) para llegar a un grupo de bloques. Los cerdos vuelan entre algunos de los muelles. Son tantos, que nunca tendrás suficientes tartas (pero trata de eliminar cuantos puedas). Si fallas al caer sobre un muelle, deberás ir hasta el extremo izquierdo, trepar hasta lo más alto y desde ese punto, caer de nuevo sobre el primer muelle. ¡Los bloques contienen energía, puntos, y hay un bloque aislado que está sobre el suelo y abre la salida de esta etapa!

Etapa 4

★ **PUERTA 1:** Las ratas han quedado atrapadas tras una pared que impide que escapen, en el extremo superior izquierdo. Si ya no dispones de super pelotas, puedes conseguirlas en el bloque que está encima de la ratonera. Antes de liberar las ratas, utiliza las super pelotas para pasar por la pared que está bajo la ratonera. Cuando estés dentro, necesitarás el

muelle para alcanzar los bloques que contienen energía, puntos y más super pelotas. Utilizarás estas últimas para dejar sueltas a las ratas. Construye una escalera con los jarrones hasta llegar a las ratas, luego vuela la pared para que puedan pasar. Para meterlas en la trampa debes utilizar los jarrones para formar peldaños que irás colocando mientras saltas sobre el muelle. Súbete a la plataforma que está por encima de la ratonera para liberar a las ratas que están dentro de los jarrones.

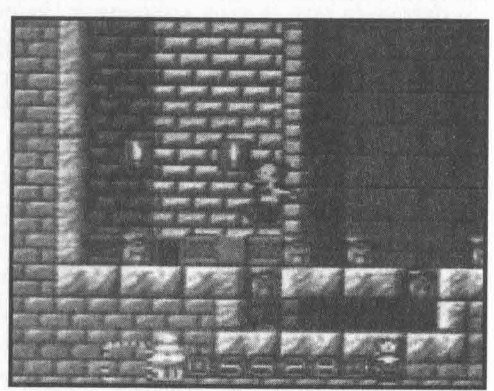
★ **PUERTA 2:** En el extremo superior derecho de la pantalla hay muchos jarrones, pero falta uno para preparar la trampa perfecta. Por lo tanto, deberás bajar cada jarrón al lado izquierdo para construir una escalera que utilice la rata sobrante para llegar a la tubería; luego, llevarás cada jarrón (con ratas incluidas) hasta la trampa, para soltarlas allí. Si puedes librarte de los pájaros, todo te resultará mucho más fácil. Hay un pasaje, situado encima de la ratonera, que contiene bloques con puntos, energía y tartas. Utiliza los jarrones para encaramarte hasta él.

★ **PUERTA 3:** Salta hacia la derecha, o hacia la izquierda, y quédate colgado de la pared con objeto de encontrar bloques frágiles que amortigüen

Etapa 4: Unas paredes bloquean las puertas 8, 11, 12 y 13. Debes encontrar, en otras habitaciones, los bloques que las destruyen.

tu caída. Sube por los escalones y dale una patada al barril que sobresale por el borde derecho; después, desplázate hacia la izquierda y déjate caer por entre ambas columnas de bloques. A la derecha hay dos pájaros, una tubería y unos bloques que ceden bajo tu peso. Utilízalos para llegar hasta abajo, luego sube por el pasaje, y gira a la izquierda para encontrar la ratonera. Encima de ella hay un bloque de los que se derrumban que impedirá que las ratas entren. Colócate sobre él, pero no lo rompas, porque no podrías salir a menos que utilizaras la pieza de tubería situada a la derecha de la ratonera (las otras piezas no funcionarían). Baja hasta la izquierda de la ratonera y apodérate del bloque, regresa a la zona donde se encuentran las ratas, y construye un escalón para que las ratas puedan llegar a la tubería que va hasta la trampa (deberás levantarla y bajarla varias veces para que las ratas pasen por ella). Baja por los bloques que se derrumban y, a la derecha, encontrarás una habitación sobre la cual hay un laberinto repleto de bloques que contienen objetos valiosos; la mayoría te reportará puntos, pero algunos esconden energía y tartas. Regresa al pasaje que conduce hasta la ratonera, trepa por las plataformas que están cerca del techo, y a la izquierda, encontrarás la puerta. **Déjate caer** y mantén presionado el mando hacia la izquierda para llegar a la puerta (no saltes).

★ **PUERTA 4:** Es una habitación fácil. A la izquierda, en la zona de las ratas, los bloques albergan unos peldaños. Utiliza los jarrones para coger todas las ratas, y después utilízalas para construir una escalera desde el borde derecho hasta un pasaje que hay arriba y que contiene super pelotas y un bloque. Regresa al lugar donde están las ratas y construye escalones hasta los bloques que están situados en el extremo superior derecho. Utiliza las super pelotas para abrirte paso; encontrarás bloques con puntos y tartas. Sirviéndote de los jarrones y el bloque, construye una estructura que te permita el acceso hasta la ratonera. Deja que el bloque haga las veces de peldaño a mitad de camino, cuando subas por la pared, para que puedas saltar desde él, hasta llegar a la rato-

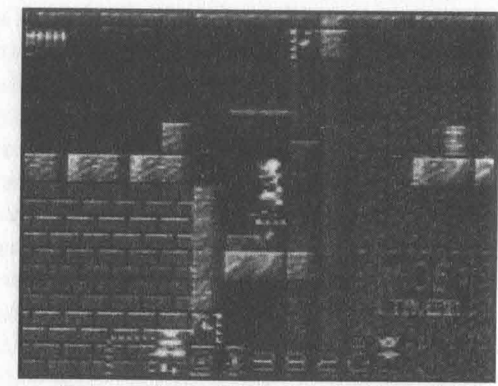


Puerta 4: Después de meter cada una de las ratas en su correspondiente jarrón, suéltalas sobre la plataforma situada encima de la ratonera.

nera llevando cada vez que lo hagas un jarrón, del que harás salir un ratón (a patadas, obviamente).

★ **PUERTA 5:** En la habitación de la derecha hay muchos barriles que deben ser empujados, siguiendo un orden específico, para formar una escalera. Empieza por el barril que está sobre la plataforma más baja en el extremo superior izquierdo. Dale cuatro patadas para empujarlo hacia la derecha (debe quedar exactamente bajo la ratonera). Sube otra vez hasta el extremo superior izquierdo y empuja hacia la derecha uno de los dos barriles. Dale otras tres patadas en la misma dirección para que quede junto al último barril. Ve al extremo superior derecho y empuja hacia la izquierda el barril que está sobre su propia plataforma; después, salta entre los dos barriles que están sobre la plataforma más elevada sobre el nivel del suelo. Empuja el barril derecho hacia la derecha, y el izquierdo hacia la izquierda. Sigue al barril derecho en su caída y empújalo hacia la izquierda, sacándolo de la plataforma inferior (con lo que construirás el tercer peldaño que necesitan las ratas para llegar a la ratonera). Regresa al lugar donde se encuentra el barril izquierdo (bajo la señal de Krusty), y empújalo hacia la derecha (originando el segundo peldaño). Para formar el primero, empuja cuatro veces, hacia la derecha, el último barril del extremo superior izquierdo. Regresa a la puerta principal, pero primero sube, luego baja hacia la izquierda y encontrarás algunos bloques (que contienen puntos, energía y tartas). Después de haber empujado el último bloque, completarás la escalera que va hacia la izquierda y que te permitirá volver a la puerta principal.

★ **PUERTA 6:** A pesar del impresionante tamaño de la habitación que está detrás de esta puerta, solucionar los problemas que propone no es tan difícil como parece (¡aunque resulte difícil explicarlo!). La ratonera está en el lado izquierdo, exactamente frente a la puerta. Salta hasta allí, y luego hacia arriba por la plataforma de sentido único que hay encima. Colócate sobre el bloque de la derecha para derribarlo, permitiendo que todas las ratas que estaban arriba lleguen a la trampa. Si al entrar todavía dispones de tartas y de super pelotas, empléalas contra los dos primeros pájaros que veas. Baja por el corredor que hay al fondo y traslada los dos bloques a la habitación de la derecha. Utiliza los dos bloques para construir una escalera que vaya desde la plataforma que está debajo del letrero de La Taberna de Moe hasta el extremo superior izquierdo. Las tartas que alberga en el primer bloque debes utilizarlas para derribar todos los pájaros que queden en esta zona. En cada uno de los nidos de ratas hay bloques que ceden bajo tu peso, y lo mismo ocurre en el fondo de la pantalla, donde hay algunos más. Atraviésalos todos, sube, y entra por el pasaje que hay en el extremo superior de esta zona, llevando

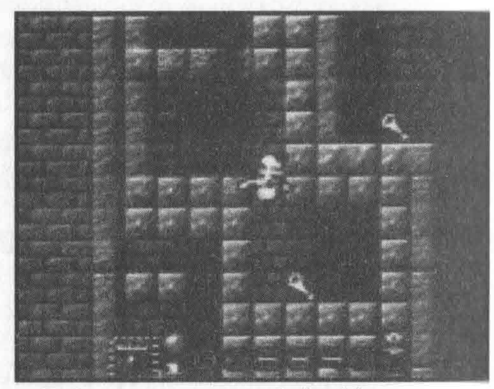


Coloca el ventilador orientado hacia arriba bajo la tubería que está en el techo, y luego construye una escalera para las ratas.

contigo un bloque. Corre rápidamente hacia la derecha del pasaje, asegurándote de no pisar los bloques –te llevarían a un pozo de serpientes (y a una muerte segura). Baja por el ascensor y salta desde él, hacia la izquierda; descubrirás un pasaje que alberga un ventilador orientado hacia arriba. Toma de nuevo el ascensor hasta el extremo superior derecho, y deja el ventilador allí. Baja una vez más y coge el tramo de tubería y un bloque. Ya en el techo, bajo el ventilador que está orientado a la izquierda, coloca el que está orientado hacia arriba; después, coloca el tramo de tubería sobre el escalón que está junto a los otros tramos de tubería (debajo del ventilador orientado a la derecha y que está cerca de las ratas). Empuja el barril que está arriba para que caiga y forme el primer peldaño; luego, sube corriendo y coloca el bloque encima del otro bloque macizo que está cerca del techo para bloquear las ratas –hazlo después de que hayan salido de la tubería que está en el techo. Darán media vuelta y regresarán al lado izquierdo de la pantalla. Lleva el ventilador hacia arriba y corre hacia la izquierda adelantando a las ratas (ten cuidado con un pájaro que anda suelto por el pasaje). Recoge los bloques (energía, puntos y tartas) que están debajo del rótulo de Krusty Burger, y después coloca el ventilador orientado hacia arriba bajo la tubería de la derecha (la tercera, para ser exactos). Ve bajando, con el ventilador a cuestas, hasta que llegues al primer grupo de ratas, y si tienes tartas asegúrate de que eliminas los pájaros del nivel. En el tramo que empieza justo después de la ratonera, debes colocar el ventilador orientado hacia arriba sobre el nivel inferior para que las ratas salgan despedidas hacia la repisa que está en el lado izquierdo; luego, colócate sobre ella, y deja un bloque en el borde cuando caigan las ratas, obligándolas a que se metan en la tubería. Salta hacia la derecha, hasta colocarte en las proximidades de la ratonera y deja el bloque que llevas sobre el otro bloque para formar una pared alta, cuya función será obligar a las ratas a que den la vuelta y entren en la trampa.

★ **PUERTA 7:** En el extremo inferior derecho, dentro de un bloque, encon-

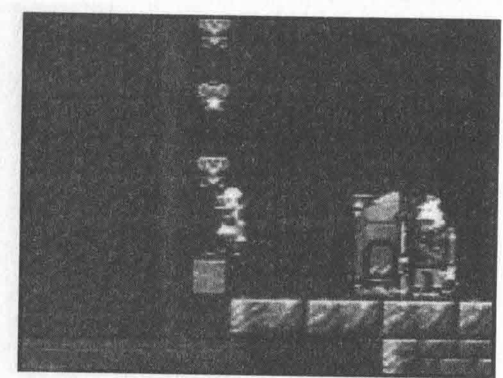
trarás super pelota. Cógelas, hazte con el jarrón, y colócalo en el borde izquierdo de la plataforma de arriba para que puedas saltar hacia el pasaje que está en el extremo izquierdo de la pantalla. El ascensor te conducirá hasta la planta baja, donde encontrarás un ventilador orientado hacia arriba y podrás atravesar un laberinto, o bien llegar hasta una plataforma móvil. Móntate en ella si lo prefieres, y no te bajes hasta que encuentres una pared que puedas atravesar. Dicha pared es más gruesa que las últimas que has visto, y algunos de sus ladrillos detendrán tus super pelotas. Debes presionar tu mando hacia la izquierda hasta que Krusty haya llegado al borde de la repisa; luego, oriéntalo hacia la derecha, da media vuelta (sin desplazarte, si es posible), y dispara una pelota. Da un paso al frente hacia el primer bloque y lanza otra pelota para abrir camino. En esta zona hay un bloque que te reportará puntos, y otro que abre un recinto repleto de objetos valiosos situado bajo la plataforma flotante. Una vez dentro del recinto al que antes hemos hecho referencia, anda hacia la izquierda y déjate caer a través de los bloques, inclinándote hacia la derecha hasta que llegues al fondo. Con rapidez, corre hacia el muelle que está a tu derecha y salta sobre él; encontrarás otros dos objetos (y obtendrás una vida extra). Asegúrate de no moverte ni a derecha ni a izquierda durante tu caída, porque podrías golpearte contra algunos bloques que te frenarían. Si recoges todos los objetos podrás entrar en un pasaje de sentido único donde hay un bloque que abre la pared que bloquea la puerta 8 del vestíbulo principal. Durante el camino de regreso, tendrás que ir saltando sobre el segundo muelle, manteniéndote siempre cerca de la pared derecha, para evitar que la plataforma oculta te obstaculice. Regresa junto a las ratas. Coloca el ventilador orientado hacia arriba a la derecha, debajo del letrero de los Cereales Krusty, justo encima de la salida de la tubería que hay abajo. Coge el jarrón y colócalo a la derecha de la puerta, tapando el agujero que has abierto antes; después, coloca el bloque sobre el agujero que está a la derecha del jarrón. Sube una vez



Déjate caer a través de los bloques que ceden bajo tu peso para alcanzar cada uno de los objetos valiosos que hay debajo.

más y coge el bloque que está en el extremo derecho; luego, déjate caer por el agujero y colócalo a la derecha del nido (así las ratas podrán subir hasta el ventilador). Coge el bloque que se había quedado arriba y llévalo hasta la ratonera (¡aprisa!), luego sitúate en la repisa izquierda, cerca de la ratonera, preparado para soltar el bloque. Cuando las ratas lleguen al ventilador que está abajo, serán lanzadas hacia arriba, a las proximidades de esta plataforma. Cuando caigan, suelta el bloque para que aterricen sobre él y entren en la trampa. Con toda rapidez, recoge el bloque y déjalo donde estaba antes para que ninguna rata se quede atrapada por el camino. Si calculas bien el tiempo podrás hacerlo al primer intento, pero si se pierde una sola rata, tendrás que recoger el ventilador y usar un bloque tal como habías hecho antes para hacer salir las ratas del agujero que está junto al muelle; luego, volverás a colocar el ventilador en su sitio e intentarás nuevamente atrapar los ratones. Finalmente, baja, coge el jarrón con su rata dentro, y suéltala cerca de la trampa.

★ **PUERTA 8:** Cerca de la puerta de esta habitación hay un ventilador que empuja las ratas hacia arriba, por el interior de una tubería que forma una espiral vertical. Si te apresuras y retiras el ventilador que está orientado hacia arriba, puedes evitar que las ratas entren en la tubería, y así te resultará fácil coger los jarrones que hay arriba y llevar en ellos las ratas hasta la trampa, una a una. ¡Hay un modo mucho más fácil de hacerlo! Deja que las ratas entren en la tubería, después coge el ventilador orientado hacia arriba y llévalo al extremo superior de la tubería. En el centro de la misma, hay una pieza que puedes sacar. Colócate en el centro y mantén presionado el mando hacia abajo para hacerte con ella. Déjate caer con el ventilador orientado hacia arriba a cuestas, y suéltalo bajo el agujero para que las ratas salgan disparadas hacia la tubería de arriba, que las conducirá a los jarrones situados en el extremo superior izquierdo. Cuando ya estén dentro de los jarrones, coge el ventilador y la tubería para construir una plataforma a la izquierda de la ratonera (una vez situado sobre esta pla-

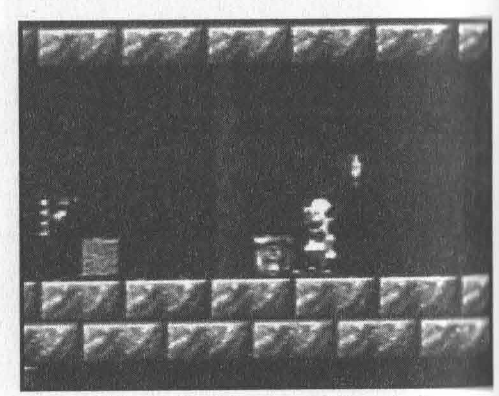


Puerta 7: Sitúate en el borde de la plataforma de la ratonera y suelta el bloque para que todas las ratas caigan sobre él.

taforma, podrás dar patadas a los jarrones para que las ratas salgan de ellos), y después baja los jarrones uno a uno.

★ **PUERTA 9:** Sube al extremo superior izquierdo y coge un bloque; después, déjate caer a la plataforma que está hacia la izquierda y suelta el bloque. Coloca el otro bloque sobre el que acabas de dejar, para lanzar a las ratas hacia la izquierda y luego hacia el extremo superior. Sube hasta lo alto con un bloque a cuestas, colócalo sobre la plataforma que está encima de la ratonera (en el lado izquierdo, pero no demasiado cerca del borde), luego coge el bloque y desplaza las ratas hacia la derecha antes de que caigan fuera. El bloque hará las veces de escalón, para que las ratas pasen por encima de la pared y vayan a parar a la trampa.

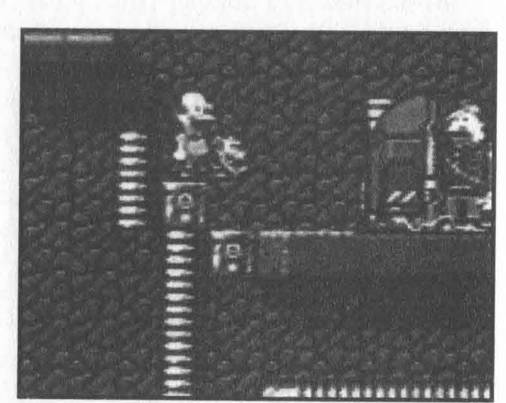
★ **PUERTA 10:** Es una de las habitaciones más difíciles, por lo que te interesa completarla antes de entrar en las otras. Lo que la complica son los muelles por encima de los que habrás de pasar cuando trates de llevar bloques a la ratonera. Después del cuarto muelle (después del segundo letrero de «Flander's Left-O-Rama»), debes mantener presionado el botón de salto para colocarte a cierta altura por encima de la pared de la derecha, e ir a caer al otro lado, entre esta pared y la siguiente, sobre otro muelle que está situado ligeramente a la izquierda de otro letrero de Flander's. Trepa por el lado derecho y cruza por el extremo superior para encontrar la ratonera. Primero, coge el ventilador orientado a la izquierda, tráelo a esta zona, y déjalo en cualquier sitio. En tu camino de regreso, tendrás que saltar utilizando los muelles o dejarte caer hasta el suelo y correr. Cerca del suelo hay cuatro pájaros, que complican bastante las cosas, pero si saltas desde un muelle y no consigues caer sobre el siguiente, es muy probable que pierdas energía al caer al suelo. Trata de eliminar tantos pájaros como puedas utilizando tartas o super pelotas. Las tartas puedes encontrarlas en el fondo de un pasaje que hay en el suelo; en su interior también podrás coger un bloque normal (que deberás usar junto con el ventilador en las proximidades de la ratonera), así como bloques de los que



Coloca un peldaño y el ventilador orientado a la izquierda al otro lado de la trampa para que las ratas puedan ser empujadas hacia ésta.

contienen energía, puntos y tartas, además de la apertura de una pared en el vestíbulo principal (acceso a la puerta 11). Llévate el bloque hacia arriba, hasta las proximidades de la ratonera (pasando por los muelles) y suéltalo cerca del borde izquierdo, después coloca el ventilador de forma que sobresalga del extremo superior derecho del bloque. Las ratas treparán por el bloque y entrarán en el radio de acción del ventilador, que las enviará, a través del agujero pequeño, hasta el interior de la ratonera. A continuación, deberás recoger cada uno de los jarrones que hay cerca de la entrada y hacer entrar una rata en cada una de ellos para luego soltarla a la derecha del ventilador que está junto a la ratonera. Se tarda cierto tiempo, pero como se supone que ya dominas los saltos sobre los muelles, no te resultará demasiado difícil.

★ **PUERTA 11:** Coloca tres de las tuberías que hay en el lado izquierdo sobre el borde de la tubería que está por encima y a la izquierda de la ratonera. Si tienes tartas, utilízalas contra los pájaros. En el extremo superior izquierdo hay bloques que deberás romper para salir del nivel y otros que contienen super pelotas. Derriba la pared; tras ella encontrarás dos bloques con super pelotas, y otro más que desbloqueará la puerta 12 del vestíbulo principal. En el extremo derecho hay otra pared, que puedes derrumbar, situada sobre una tubería. Súbete a la tubería y dispara al mismo tiempo que saltas para destrozar los bloques. Dentro hay un grupo de ocho bloques, que contienen energía, puntos y super pelotas. Regresa a la tubería que está en la entrada de este túnel y utiliza los elementos que hay sobre la plataforma para construir una escalera, que las ratas usarán para llegar a la tubería (sólo puedes utilizar un trozo de tubería para el escalón que está directamente sobre el suelo). Todas las ratas acabarán en la parte izquierda del fondo, excepto dos, que se quedarán dentro de sus jarrones. Lleva los jarrones y los trozos de tubería a la zona de la ratonera. La tubería que está a la izquierda de ésta debe quedar a la altura de su plataforma. Ponte al final de la tubería y deposita un



Coloca los tubos y los jarrones en esta disposición para conducir a las ratas a la trampa.

jarrón sobre el borde derecho para formar un peldaño hacia la ratonera. Coloca un trozo de tubería de forma que sobresalga del borde izquierdo de la tubería principal, y por último coloca otro trozo para impedir que las ratas vayan hacia el lado izquierdo. Cuando todas las ratas hayan entrado en la trampa, lleva los dos jarrones hacia la plataforma de la ratonera y empújalas en dirección a la trampa.

★ **PUERTA 12:** No llegarás muy lejos como no descubras los peldaños que se ocultan en las sombras del fondo del escenario. Derriba el pájaro, si tienes municiones para hacerlo; después, desde la puerta, salta hacia la derecha y entra en la zona que está en penumbras, donde encontrarás un peldaño oculto. Salta directamente hacia arriba y descubrirás otro; entonces, salta de nuevo hacia arriba, entrando en las sombras que inundan el borde falso. El escalón oculto se extiende hasta el extremo inferior izquierdo de la zona en penumbras. Desde la mitad izquierda de este escalón, salta hacia arriba y encontrarás otro peldaño oculto en la parte alta del tramo que está a oscuras; finalmente, salta de nuevo hacia arriba, hasta un peldaño que está oculto en la parte alta de la sombra formada por el techo. Dirígete hacia la derecha para entrar en la zona siguiente. En esta zona hay un pájaro, dos bloques de los que contienen objetos valiosos, un jarrón y más peldaños ocultos. Rompe los bloques para obtener tartas y para destruir la pared que bloquea la puerta 13 del vestíbulo principal, súbete al jarrón para cogerlo (para subirte en él, pulsa arriba y diagonal izquierda en el mando). Ve subiendo por los peldaños que quedan en la sombra situada por encima del jarrón, hasta que llegues a un peldaño que está a la misma altura que la parte superior del letrero de Itchy y Scratchy (en el lado derecho). Salta hacia la derecha para encontrar un peldaño que está oculto por la sombra del borde falso, y luego sigue subiendo para llegar hasta un peldaño en la sombra del techo. A la izquierda hay un cuarto oscuro con peldaños ocultos y bloques que contienen energía, puntos y tartas. Regresa a la ratonera y coloca el jarrón a su lado. Después de que la última rata haya entrado en la trampa, ve hasta los peldaños ocultos para dejar allí el jarrón. Desde el peldaño más alto del borde falso, salta hacia la izquierda (por encima de la ratonera), donde encontrarás un pequeño peldaño oculto (de la anchura de dos bloques). Deja el jarrón sobre la mitad derecha de este peldaño, y después empújalo desde la izquierda. Ve corriendo hacia la puerta.

★ **PUERTA 13:** Sube hasta el ascensor que está situado en el extremo superior, hacia el centro y salta hacia el pasaje que está arriba. Ve hacia los bloques de la derecha pero no los empujes. Ponte encima de ellos y salta hacia arriba; encontrarás, a derecha e izquierda, unas plataformas

ocultas que permiten llegar a un bloque que contiene objetos valiosos. Cógelos todos. Baja hasta el suelo, coge el bloque que está junto a la puerta y trasládalo al extremo superior izquierdo. Colócalo sobre el ventilador orientado hacia arriba, que está enfrente, justo a la izquierda del letrero de Krusty Burger. Coloca los demás bloques sobre el ventilador que está a la derecha de la puerta. Retrocede y coge el primer bloque; después, déjate caer por el lado derecho y colócalo sobre el ventilador orientado hacia arriba, que está justo debajo (por donde están pasando todas las ratas). Las ratas van hacia el lado derecho, encima de la ratonera. Coge los dos bloques y construye una pared en el lado izquierdo de la plataforma, sobre la ratonera (sin sobrepasar el borde: justo en el borde). A medida que las ratas vayan chocando con esta pared, irán cayendo sobre la plataforma que está delante de la ratonera y se meterán en ella.

★ **LA PUERTA DE ORO:** Ésta es la habitación más difícil de cuantas se encuentran tras las puertas de oro de todo el juego. Son muchas las repisas a las que hay que subirse, y cada una de ellas está protegida por un pájaro. Ve hacia arriba tan rápido como puedas, desde la puerta, hasta llegar a la repisa que hay sobre ella; luego, hacia la derecha hasta que encuentres un muelle y bloque que contiene puntos. Salta hacia la izquierda desde el muelle para llegar a la repisa que hay más arriba, aunque no estás obligado a hacerlo, porque sólo contiene puntos; después, utiliza el mismo muelle para alcanzar la repisa que está encima. Lo más difícil de esta habitación son los pájaros, que te echarán a empujones de tu camino cuando saltes sobre los muelles (y con ello harán disminuir tu nivel de energía). Tendrás que dirigirte hacia la derecha y a la izquierda cuando saltes para esquivar las embestidas de los pájaros; después, tendrás que ir hacia abajo mientras mantienes presionado el botón de salto para llegar a mayor altura. En esta tercera repisa, dirígete hacia la izquierda; encontrarás unos escalones que van hacia arriba. Sube por ellos y, en un abrir y cerrar de ojos, encontrarás otro muelle. Desciende por el pasaje de la derecha y que ter-



Cuando salte, lleva a Krusty a derecha e izquierda para esquivar los pájaros.

mina junto a la puerta principal. Vuelve a saltar hacia la tercera repisa y utiliza el muelle para alcanzar la quinta. Sube por la escalera y, girando a la izquierda, darás con el Bloque Meta; un poco más lejos, hacia la derecha, hay super pelotas y energía extra. ¡Y ahora, corre hacia la puerta antes de que pierdas más energía!

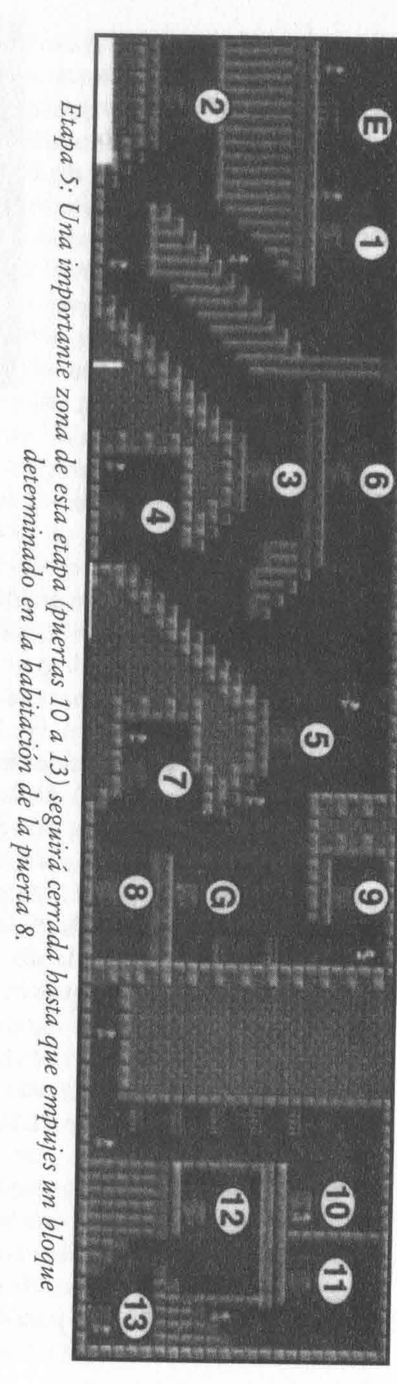
Etapa 5

★ **PUERTA 1:** Coge el ventilador que está orientado hacia arriba y empuja el barril hacia la derecha, hasta dejarlo a unos cuatro bloques a la izquierda del agujero que hay en el suelo, bajo el segundo árbol. Salta hacia la rama de este árbol y coloca el ventilador a la derecha de aquélla, por debajo del ventilador orientado a la izquierda. Construye una escalera que vaya desde el barril hasta la rama del árbol, utilizando los otros dos bloques que están cerca de la puerta.

★ **PUERTA 2:** El agua que gotea desde arriba es el mayor estorbo que encontraremos en esta habitación, pero derribar a los pájaros facilitará las cosas. Y si quieres sufrir menos todavía, puedes trepar hasta la habitación más alta del extremo derecho del nivel (utilizando bloques), deambular por los peldaños ocultos en las sombras y entrar en un pasaje oculto que está escondido en la pared de la derecha. En su interior, hay seis jarrones y varios bloques que contienen energía y tartas. Utiliza los jarrones para tapar cada uno de los ventiladores que estén a la vista; después, haz salir a las ratas que estén dentro de los jarrones que están cerca de la ratonera.

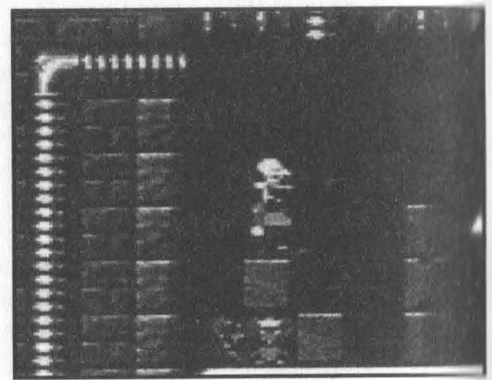
★ **PUERTA 3:** Utiliza los jarrones que están cerca de la puerta para capturar las ratas; después, lleva los jarrones a la habitación de la izquierda, donde están el ventilador orientado hacia la izquierda y una tubería que llega hasta la ratonera. Utiliza los jarrones para romper los bloques que contienen objetos valiosos y que están sobre la tubería (hay otros dos en el tejado); luego, coge un jarrón y colócate sobre el ventilador que está orientado a la izquierda. Deja el jarrón sobre el borde del ventilador, y dale una patada desde el lado derecho, desde tu posición sobre el ventilador. Asegúrate de que no haya algún jarrón entre el ventilador y la tubería. Repite el proceso con cada uno de los jarrones hasta que hayas conseguido atrapar todas las ratas.

★ **PUERTA 4:** La trampa está en el extremo derecho del nivel, y no existe una manera fácil de llevar las ratas hasta allí. Coge un bloque y colócalo sobre la plataforma que está a la izquierda de la trampa, cerca de los bloques azules, para que las ratas puedan pasar sobre él cuando caigan desde la tubería que está encima. Hazte con otro bloque y colócalo a la derecha de los citados bloques azules, para que las ratas puedan bajar hasta la trampa. Regresa junto a los bloques de antes y trasládalos al nido de ratas que está en el extremo superior izquierdo de la pantalla. Existe un truco para mantener las ratas muy juntas, que consiste en construir una **escalera de sentido único.** Coloca uno de los bloques dejando un espacio libre entre los bloques azules macizos y el otro bloque; después, coloca el segundo bloque sobre el extremo superior izquierdo del otro. Esto forma una escalera que llega hasta el extremo superior izquierdo del nivel; las ratas subirán por ella y quedarán atrapadas entre la pared y el escalón inferior. Cogiendo el bloque de encima y soltándolo varias veces, incluso puedes mantener más juntas las ratas. Coge el bloque de encima y colócalo sobre el extremo superior derecho del otro para formar una escalera que permita salir del nido; entonces, rápidamente, baja y coge el otro bloque (el segundo peldaño) y sal corriendo por delante de las ratas para colocarlo de modo que sirva como escalón donde sea necesario. En el tramo siguiente tendrás que formar dos peldaños, utilizando ambos bloques. La última operación consiste en colocar un bloque delante de la tubería que llega hasta la ratonera. Tendrás que ser rápido para adelantarte a las ratas, y esto te resultará tanto más fácil cuanto más apretadas ha-



Etapa 5: Una importante zona de esta etapa (puertas 10 a 13) seguirá cerrada hasta que empujes un bloque determinado en la habitación de la puerta 8.

yan quedado reunidas. A la izquierda de la ratonera hay un pasaje oculto que apenas podrás ver debido a la progresiva pérdida de color de los bloques. En su interior, hay bloques de energía y puntos.

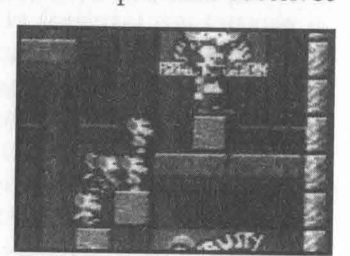


Forma un escalón unidireccional para acorralar a las ratas contra la pared, y consigue mantenerlas juntas para que puedas adelantarte a ellas con mayor facilidad.

★ **PUERTA 5:** El primer ventilador que puedes ver señala el lugar donde te interesa que vayan las ratas para que, tras ser empujadas hacia arriba, lleguen hasta la ratonera. En el centro del extremo superior de la pantalla, verás unas estrellas en forma de flecha señalando hacia arriba. Salta en esa dirección, desde la barandilla superior, y descubrirás unos peldaños ocultos que te conducirán hasta unos bloques que contienen energía y puntos. Dispones de cuatro bloques para conseguir que un nutrido grupo de ratas suba por la escalera piramidal. Utiliza dos bloques para atrapar las ratas contra el peldaño de sentido único (véase lo que hemos dicho anteriormente sobre la puerta 4). Coloca dos bloques sobre la arista izquierda de la pirámide izquierda, uno encima del otro, para formar una pared; luego, coge un bloque y colócalo entre la pirámide inferior y la pirámide de izquierda para que las ratas puedan subir. Cuando las ratas hayan pasado sobre el vértice de la pirámide izquierda, coloca otro bloque entre la pirámide izquierda y la pirámide superior. Sin pensártelo dos veces, coge uno de los dos bloques que hay en el borde izquierdo de la pirámide de izquierda y llévatelo rápidamente, hacia la pirámide superior para formar un escalón entre su cúspide y el extremo superior de la plataforma derecha. Cuando la última rata haya pasado por este bloque, cógelo y corre hacia la derecha para taponar la tubería que está junto a la pared de abajo.

★ **PUERTA 6:** Ve hacia la izquierda y baja por el pasaje con objeto de encontrar las ratas, que en esta ocasión están protegidas por dos alienígenas a quienes debes derribar con tartas o super pelotas. Sube por las plataformas de sentido único y apodérate de los bloques donde están las ratas; después, utilízalos para agrupar todas las ratas en el piso de abajo mediante una escalera de un solo sentido (véase la puerta 4 de esta eta-

pa). Si las ratas quedan lo suficientemente juntas, serás capaz de adelantarlas mientras construyes una escalera por delante de ellas. Ve colocando escalones que salgan del nido; luego, corre hacia el lado izquierdo y construye otra escalera de sentido único (con el primer peldaño en una buena posición para llegar hasta la primera plataforma). Ve a recoger los otros bloques y forma una escalera con ellos. Sigue con el método de bloquear primero las ratas, luego edificar escaleras y sacar el bloque que las mantenía atrapadas para que puedan subir a los peldaños sucesivos (ver las ilustraciones). Para llegar hasta la hierba desde el último escalón, deberás colocar los primeros muy separados; después, utilizarás el primer peldaño para que haga las veces de tercero. Desde la hierba, deberás construir una escalera que llegue hasta el extremo superior izquierdo, empleando con esa finalidad los cuatro bloques. Finalmente, deberás construir una pequeña escalera sobre la copa del árbol de la derecha para llevar las ratas encima de un ventilador y a la trampa. ¡Esta vez puedes tomarte el tiempo que quieras!

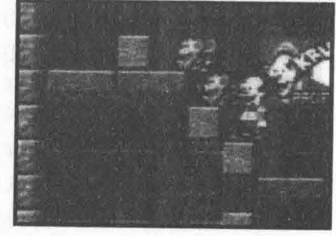


Construye una escalera con los bloques para que las ratas puedan subir...

★ **PUERTA 7:** Para completar el objetivo de esta habitación debes romper y empujar los barriles en un orden específico. Coge un jarrón, y a continuación rompe los bloques que ceden bajo tu peso y que están en el fondo; así podrás llegar hasta unos nuevos bloques que contienen objetos valiosos. Desde el barril que está más arriba, coloca el jarrón de forma que sobresalga del borde del segundo barril contando desde arriba; entonces, da una patada dirigida hacia la izquierda al barril más alto (esto lo colocará encima del segundo barril). Coloca el jarrón sobre el lado izquierdo del tercer barril y dale una patada al segundo barril para que se deslice sobre el jarrón y vaya a parar al lado del cuarto barril. Coloca el jarrón junto al segundo barril, contando desde arriba,



...desplaza rápidamente los bloques para acorralar a las ratas...



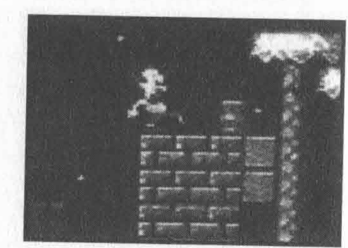
...y con ellos, forma una escalera que conduzca hacia arriba.

y empuja el barril de arriba de forma que se deslice por encima del jarrón. Recoge el jarrón y ponte en el lugar que ocupaba; después, empuja hacia la derecha el barril izquierdo. Finalmente, dirígete hacia la derecha del barril más alto y empújalo hacia la izquierda por encima de los otros tres barriles. Sigue empujándolo sobre el borde y por encima del suelo hasta que casi toque la pared que hay bajo la ratonera. Coloca el jarrón contra la pared, después empuja el barril hasta colocarlo junto al jarrón para formar el primer escalón hacia la ratonera. Utiliza el jarrón para taponar la tubería que va hacia la derecha por el suelo; después, corre hacia la izquierda y colócalo en posición para que haga las veces de segundo escalón. Finalmente, cuando estés junto a la trampa, obliga a salir a la rata que está dentro del jarrón.

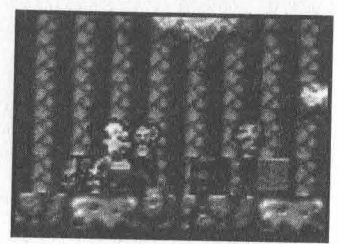
★ **PUERTA 8:** No te acerques al primer nido hasta que poseas un bloque, porque no tendrías donde subirte para salir de él. También debes mantenerte alejado del extremo superior derecho de la pantalla para no quedarte atrapado. Vete a la esquina inferior izquierda y rompe los bloques, porque contienen super pelotas. Coge un bloque y utiliza el ascensor para llegar hasta la parte de arriba. Salta hacia la izquierda y coloca el bloque delante de los huecos de la tubería que forma un pequeño círculo vertical y trepa hasta lo alto de las tuberías. Los bloques que tienes a tu izquierda sirven para salir del nivel; colócate sobre ellos para romperlos y dispara una super pelota sobre la pared izquierda para que las ratas puedan entrar en la trampa (y para ti mismo). Dirígete hacia la pared izquierda y coge el ventilador que está orientado a la izquierda; a continuación, súbete a la tercera plataforma verde, contando desde arriba, y coloca el ventilador sobre el lado izquierdo de la plataforma. Ve a recoger un ventilador que está orientado hacia arriba, y tírate por el borde izquierdo de la plataforma. Luego, coloca el ventilador orientado hacia arriba en el suelo (las ratas serán empujadas hacia arriba, hasta el último ventilador orientado hacia la izquierda que has colocado; después, ve hacia la izquierda hasta llegar a la zona de la ratonera). Coge el otro ventilador orientado hacia arriba, y salta desde el ascensor hacia la izquierda para descubrir aquel nido sin fondo del que te hemos advertido que no entraras sin tener un bloque a mano. Las tres tuberías que hay arriba conducen a zonas diferentes. Lo que debes hacer es empujar a las ratas hacia arriba por la tubería de la izquierda, por lo tanto déjate caer dentro del nido y coloca el ventilador orientado hacia arriba un bloque a la izquierda. Cuando todas las ratas hayan llegado arriba, fuera del nido, coloca el ventilador sobre el bloque que contiene objetos valiosos y dale una patada para abrir un pasaje secreto que conduce al vestíbulo principal (a las puertas 10 a 13 en concreto). El bloque se quedará flo-

tando sobre el lugar donde estaban los premios..., pero ¡no lo muevas! Sal del nido y ve hacia la puerta.

★ **PUERTA 9:** Una pared separa la trampa de las ratas. Para que los animalillos pasen por encima de esta pared, debes construir escaleras sobre varias plataformas. Antes de empujar el barril, construye, con los bloques, una escalera que llegue hasta el nivel de altura de la pared. Empuja el barril que está por encima de este bloque y te quedará espacio, al fondo, para empujarlo hacia la derecha. Antes de empujarlo, utiliza uno de los bloques para detenerlo donde está el primer peldaño (ver la ilustración), y a continuación utiliza otro bloque para que haga de segundo peldaño. Antes de colocarlo, ve hasta donde están las ratas y coloca un bloque sobre el borde del peldaño para que puedan subir. El peldaño resultante será de sentido único (ver la ilustración). Una vez todas las ratas hayan subido por este peldaño unidireccional, coge el bloque que está debajo (el que has usado como segundo peldaño) y colócalo al lado izquierdo del peldaño de sentido único. Ahora ya puedes llevarte dicho peldaño sin que las ratas queden libres. Utiliza este bloque como primer escalón (con el otro bloque que hace las veces de segundo escalón), de modo que las ratas puedan subir hacia la izquierda; cuando la última de ellas haya pasado por él, coge el bloque y sal corriendo hacia la izquierda para atraparlas a todas. Debes colocar el bloque de tal forma que las ratas no puedan subir por el lado derecho (véase la ilustración). Puedes colocar este bloque antes de que todas las ratas hayan pasado por este punto y funcionará como un peldaño unidireccional. Ahora, debes construir una escalera. Ve a buscar el otro bloque y colócalo como primer escalón de la repisa derecha; a continuación, coge el bloque de sentido único y utilízalo como segundo peldaño. Después de que todas las ratas hayan pasado por el primer peldaño, cógelo y empieza a construir la siguiente escalera para llegar al extremo superior izquierdo del nivel. Hay un lugar a la derecha, antes de llegar a la pared, donde puedes colocar un pel-



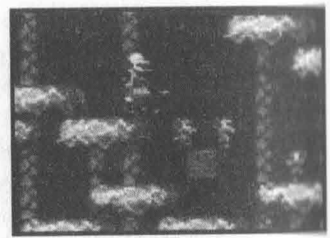
Construye una escalera cerca de la pared y coloca, a patadas, un barril sobre ella.



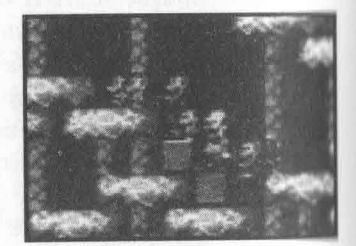
El barril hará las veces de primer peldaño para las ratas.

daño; debes colocar otro al lado de la pared para tapar una tubería.

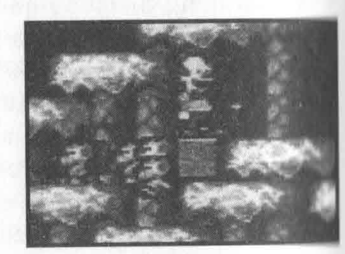
★ **PUERTA 10:** Coge el primer bloque que veas y llévatelo a la zona de abajo. Utilízalo para meter las ratas en la tubería, dejándolo caer y levantándolo según se vayan aproximando. Sube uno de los bloques al extremo superior derecho. Asegúrate de saltar por encima de la pared (hacia la izquierda), cuando entres en la habitación que tiene bloques azules en la pared. El bloque que está en el suelo, colócalo justo debajo del letrero de Krusty Pies, en el borde de la repisa izquierda (ve con cuidado para que no se caiga). Retrocede y coge el otro bloque para formar con él un segundo peldaño; después, saca el primer peldaño y colócalo en tercera posición. Coge el segundo peldaño y colócalo encima del tercero para que puedas empujar los barriles de modo que impidan que las ratas lleguen al lado derecho (deberás darles tres patadas en total). Sube por los escalones, entra en un pasaje oculto que está a la izquierda del letrero de Krusty Pies y encontrarás seis bloques que contienen puntos; luego, vuelve al exterior y sube por los peldaños escondidos en el centro del cielo; hallarás cuatro bloques más (para derribar la pared que cierra el paso hasta la puerta 11, y obtener puntos, energía y tartas).



Forma un escalón unidireccional para atrapar a las ratas y mantenerlas juntas.



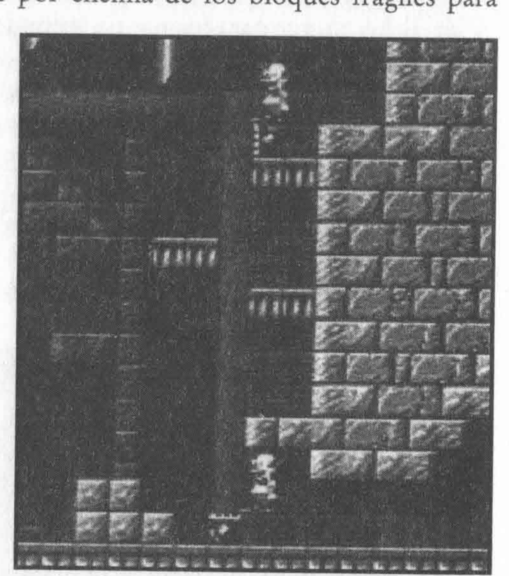
Coloca los bloques de forma que las ratas suban por el lado izquierdo.



Después, bloquéalas con uno de los peldaños.

★ **PUERTA 11:** Súbete al árbol y encontrarás todo lo que vas a necesitar en esta zona. Primero, coge el ventilador que está orientado hacia la derecha y bájalo por el pasaje de la derecha. Colócalo sobre el tercer escalón verde (a la izquierda), para evitar que las ratas entren en el túnel. Retrocede y utiliza un bloque para que las ratas salgan del nido que está junto a la puerta. Coge el ventilador que está orientado hacia arriba y llévatelo a la primera habitación del pasaje que está a la derecha del árbol (tendrás que esquivar las gotas de agua procedentes del techo y un

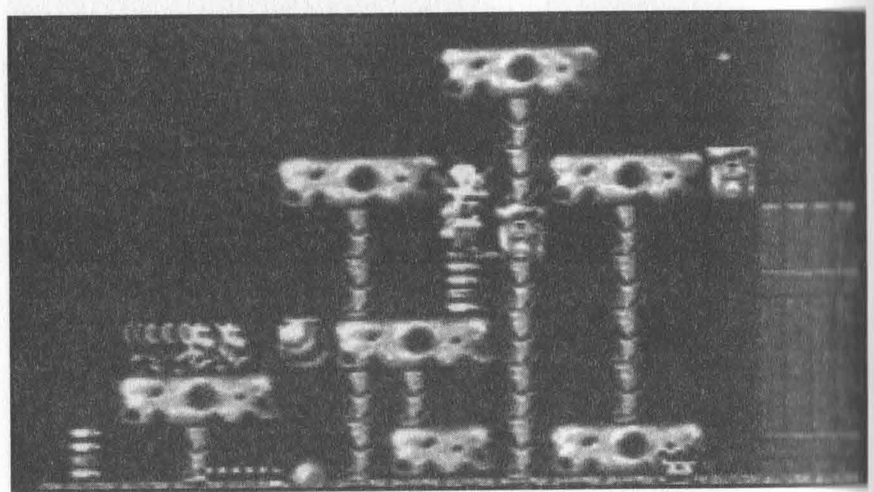
pájaro). En la entrada de esta primera habitación hay un grupo de cinco bloques. Coloca el ventilador orientado hacia arriba por debajo del borde de la primera plataforma de la derecha (así quedará alineado con el poste de madera que se ve al fondo). Sé cuidadoso y no sigas avanzando si no llevas un bloque, porque lo vas a necesitar para salir de la habitación de la ratonera. Regresa al árbol y súbete a él para recoger el ventilador que está orientado hacia la izquierda. Llévalo a esta primera habitación y colócalo sobre el ventilador orientado hacia arriba que está sobre el borde de la plataforma verde de arriba del todo. Empujará las ratas hacia la zona izquierda, donde está la trampa. Regresa al túnel donde está el ventilador orientado hacia la derecha y recoge tres bloques de los que contienen objetos valiosos. Ve todo recto hacia el túnel de la derecha y pasa rápidamente por encima de los bloques frágiles para conseguir dos bloques que contienen tartas y energía. Cae por entre los bloques y lanza tartas al pájaro; después, déjate caer a través de los bloques que cederán bajo tu peso. Ve hacia la derecha y encontrarás otro bloque que contiene energía; luego, salta sobre los muelles que hay a la derecha. En la parte más alta verás una habitación con cuatro bloques de los que contienen objetos valiosos. El más importante de todos está en el extremo inferior izquierdo, y elimina la pared que bloquea las puertas 12 y 13 del vestíbulo principal. En esta habitación también podrás coger super pelotas que utilizarás para abrirte paso por la pared de la izquierda. Regresa al lugar donde está la ratonera, llevando contigo el ventilador orientado hacia arriba, que colocarás en la cima de la pirámide de escalones; después, esperarás a que todas las ratas hayan sido empujadas hacia arriba y aniquiladas en la trampa para coger el ventilador y utilizarlo para salir de la habitación e ir hasta la puerta.



Traslada los ventiladores al final del pasaje para que empujen a las ratas hacia la sala de la trampa.

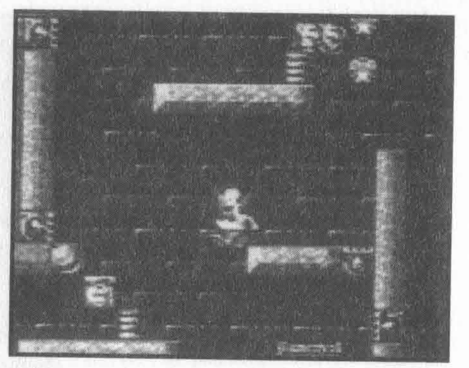
★ **PUERTA 12:** Empieza por atrapar las ratas en un peldaño de un solo

sentido (ver puerta 4 de esta etapa), acorralándolas contra los arbustos de la izquierda, de modo que tengan que avanzar muy juntas. Coloca los objetos tal como están en la ilustración. Tendrás que desplazarte aprisa para ir por delante de las ratas. Sitúate sobre el jarrón del centro y espera a que pase la última rata; entonces, coge el jarrón y corre hacia la derecha para colocarlo en el extremo derecho de la valla con la finalidad de que las ratas queden nuevamente atrapadas. Regresa y coge el trozo de tubería que está en el extremo izquierdo. Salta de plataforma en plataforma, y coloca el fragmento encima del jarrón que está a la izquierda de la valla. Coge la pieza de la tubería y llévala junto al jarrón que está delante de la valla, a la derecha. A medida que las ratas vayan girando para ir hacia la izquierda, coloca el jarrón sobre un bloque, hacia la izquierda, y el trozo de tubería sobre la esquina superior derecha de dicho bloque para formar un segundo peldaño que permitirá a las ratas subirse a la plataforma de arriba y entrar en la zona del ventilador. Las ratas quedarán atrapadas cerca del fondo, entre dos ventiladores. Lleva a esta zona los distintos elementos que puedes utilizar para cortar el paso a los ratones (jarrones, tubos y bloques), situándolos de modo que todavía no interfieran en la acción. En primer lugar, necesitas construir escaleras que vayan hasta el ventilador orientado hacia la derecha desde la plataforma más larga, que está situada a la izquierda del letrero de la casa de la risa de Krusty (ver ilustración). Como primer peldaño,



Para empezar, coloca los trozos de tubería y los jarrones tal y como puede verse en la ilustración. Cuando la última rata haya pasado por el jarrón más cercano a Krusty, cógelo y sal corriendo hacia la derecha.

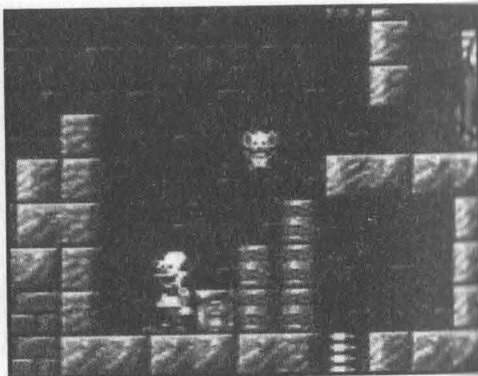
utiliza un trozo de tubería; para el segundo utiliza un jarrón. En el tercer caso, recurre al trozo de tubería. Coloca otro fragmento de tubería en el centro de la plataforma de abajo, donde en estos momentos las ratas están siendo empujadas de uno a otro lado; a continuación, coloca un jarrón en el extremo superior derecho para que las ratas puedan llegar al ventilador orientado a la derecha que está arriba. Coge el primer peldaño (el trozo de tubería) y llévalo contigo a la parte más alta de la pantalla. Colócalo por encima del borde de la plataforma azul que está a la derecha de la plataforma de color castaño donde está la ratonera. Coge los jarrones que habían quedado abajo para utilizarlos como peldaños segundo y tercero. No coloques el tercer peldaño hasta que la última rata impulsada por el ventilador haya pasado por este punto. En la plataforma que está junto a la ratonera, libera las ratas que estaban dentro de los jarrones.



Construye esta escalera, antes de preocuparte de los bloques que interfieren a las ratas.

★ **PUERTA 13:** Los bloques situados a la derecha de la puerta son de los que se derrumban bajo tu peso. Ponte sobre ellos, coge un jarrón y colócalo sobre el montón de bloques donde se han congregado las ratas. Si te fijas, descubrirás que falta un bloque a la derecha de dicho montón. Utiliza el jarrón para sustituirlo; entonces, empuja dos veces hacia la izquierda el barril izquierdo de la hilera de arriba, hasta que quede por encima del jarrón. Coge el otro jarrón y déjalo sobre el borde derecho del montón. Empuja el otro barril para que caiga por la izquierda, después colócalo a la derecha del montón, y ponlo contra el jarrón para dar forma al primer peldaño. Utiliza los dos jarrones para completar la escalera. En la zona que viene a continuación hay otra pared pequeña hecha con bloques que ceden bajo tu peso y que sirve para retener a las ratas. Ponte sobre ella y coloca un jarrón de tal modo que sobresalga por el borde derecho del suelo para que puedas empujar con seguridad el barril de arriba y utilizarlo como primer escalón. Emplea los dos jarrones, como has hecho antes, para formar la escalera, usándolos como segundo y tercer peldaño; después, aparta el segundo y déjalos a la derecha del barril para permitir que las ratas salgan de su nido. Después

de que las ratas hayan subido por la escalera, coge uno de los jarrones y vete hacia la derecha. Cada vez estás más cerca de la ratonera, pero es muy importante el orden con que empujes los barriles desde arriba. Empieza por el extremo superior izquierdo, empujando hacia la derecha el barril situado más abajo. Utiliza éste como primer peldaño y coloca los otros dos de tal forma que permita a las ratas llegar hasta la trampa. No existe un lugar seguro donde soltar las ratas que están en los jarrones, por lo tanto deberás construirte uno. Vete al extremo superior derecho y empuja un barril hacia la izquierda. Baja hasta el suelo y empuja hacia la derecha el barril que está a la izquierda; debe quedar hacia arriba y apoyado en el otro barril. Empuja el barril que está en el rincón superior izquierdo para que caiga al suelo. A pesar de que no parezca evidente, deberás contar con dos escalones que lleven hasta la ratonera. Coloca los jarrones en la plataforma del extremo superior izquierdo, sobre la ratonera, y empújalos, con lo que las ratas caerán por el lado derecho e irán a parar al segundo escalón. El bloque que está en el extremo superior derecho está repleto de super pelotas. Utilízalas para abrirte paso a través de la pared derecha; después, camina a lo largo de ésta hasta que encuentres un pasaje oculto. En esta zona hay cañones láser, pero también hay bloques que contienen energía y puntos. Unos bloques que ceden bajo tu peso, situados al final del pasaje, te conducirán hasta la puerta.



Empuja los barriles en el orden adecuado, y después libera las ratas sobre la plataforma que está a la izquierda.

★ **PUERTA DE ORO:** La habitación que se encuentra tras esta puerta es difícil, pero si cuentas con un buen número de tartas o de super pelotas puedes tener posibilidades de sobrevivir. Ve hacia la derecha, con cuidado para esquivar cuantas gotas de agua puedas, y salta sobre el primer muelle para conseguir tartas y energía; luego, cógelo. Sobre el segundo muelle está el enemigo más malvado, se trata de un alienígena –debes haber guardado tartas y super pelotas para derrotarle. Después de haberle eliminado, la peor amenaza es el agua que gotea. A la derecha del alienígena encontrarás un ascensor y tres bloques de

los que contienen objetos valiosos. El que está junto a la pared derecha, es el único que necesitas para completar esta habitación (y el juego). Golpéalo y echa a correr o, si tienes ganas de más emociones, sube por el ascensor para hacerte con otro bloque de los que contienen objetos valiosos y que está custodiado por una serpiente y un cerdo volador. Hay otro bloque de este tipo colgado en el extremo superior izquierdo y al que puedes llegar con la ayuda del muelle. Otros dos bloques están situados encima del árbol y de la pared derecha. Cogerlos no es necesario para terminar con éxito la aventura (contiene energía y puntos), o sea que si estás débil (respirando con dificultad), puedes echar a correr en busca de la puerta. Cuando llegues a la puerta principal de la Casa de la Risa, Krusty te dará un mensaje especial (te recompensará con una magnífica secuencia de animación).

Códigos de acceso

★ Por si te has quedado atascado en una etapa, o sólo eres curioso, aquí van los códigos de acceso para los niveles más complicados. La dificultad va en aumento en cada fase, por lo que no te harás ningún favor si vas directamente a la n.º 5. Si eres un fanático incondicional de los Simpson, podrías haber adivinado los códigos. Smither es el ayudante del jefe de Homer, Snowball era el gato de los Simpson, Jebediah es la estatua cuya cabeza robó Bort en uno de los episodios (y también aparece en «Bart vs. the Space Mutants»). Las hemos acertado todas, pero hemos tenido que completar el juego fase por fase, varias veces, para comprobarlas...

ETAPA 2	BARTMAN
ETAPA 3	SMITHERS
ETAPA 4	SNOWBALL
ETAPA 5	JEBEDIAH

LA LEYENDA DE ZELDA: UNA CONEXIÓN CON EL PASADO®

DE NINTENDO AMÉRICA

Introducción

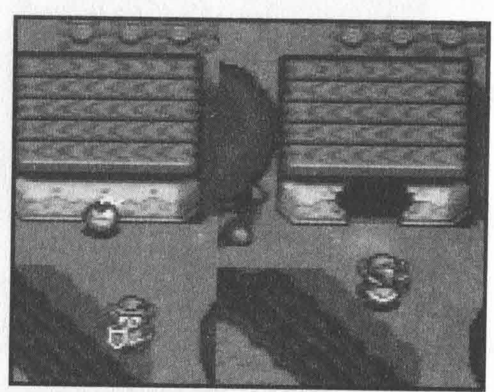
Este juego no necesita presentación. La serie Zelda apareció por primera vez en la Nintendo de 8 bits; la secuela, para este mismo sistema, originó la creación de largas colas en las tiendas. En el tercer título de la saga, Zelda encuentra un nuevo hogar en la Super NES cuyas posibilidades se ven explotadas al máximo con fundidos, un hermoso colorido y un sonido excelente. Atraviesa los calabozos del castillo y los impenetrables bosques en busca de armas y de cristales; luego, recupera tu nivel de energía y enfréntate al perverso Ganon en una batalla para acabar con todas las batallas (por lo menos hasta Zelda 4...).



Vale la pena explorar cada una de las cuevas, cada sendero, cada árbol y cada agujero.

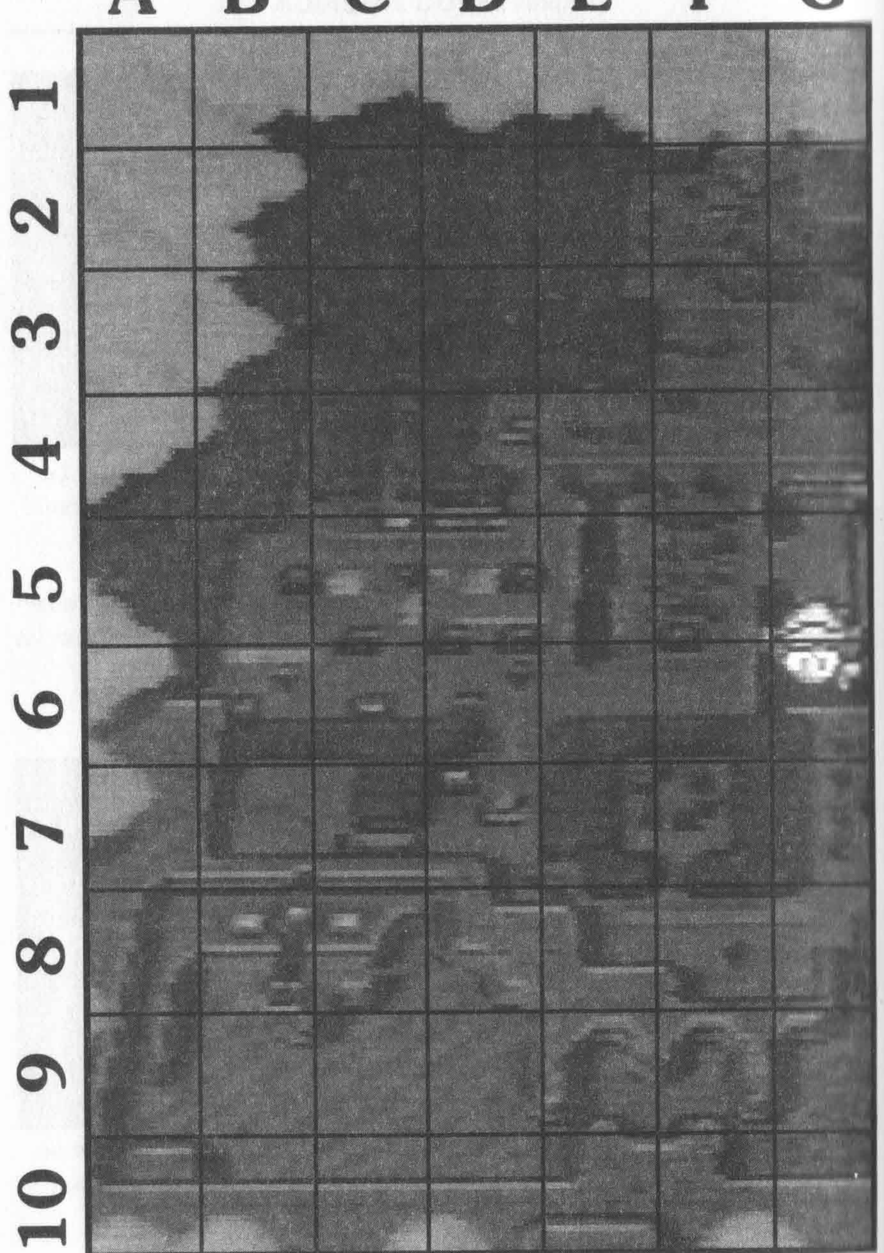
Acerca de este capítulo

★ Este capítulo incluye todo lo que siempre has necesitado saber acerca del videojuego *Leyenda de Zelda: una conexión con el pasado*. Se ha dividido en secciones de fácil consulta. La primera describe cómo encontrar los **20 Contenedores de Corazones.** La segunda sección explica dónde encontrarás a cada



Si bombardeas las grietas, se abrirán las puertas; pero aquí, no hay grietas.

EL MUNDO LUMINOSO



La leyenda de Zelda®

EL MUNDO LUMINOSO

H J K L M N P

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

EL MUNDO OSCURO

A B C D E F G

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EL MUNDO OSCURO

H J K L M N P

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

uno de los **enemigos finales**, y cómo podrás vencerles con facilidad. En la sección 3, se incluye la localización y modo de empleo de cada una de las **Armas** y **Objetos Mágicos**. La cuarta sección te indicará cómo llegar a las **Localizaciones Especiales,** donde puedes hacer cosas formidables, como aumentar tu **Energía** y tus **Monedas,** así como mejorar la capacidad destructiva de tus **Armas**. A continuación, viene una sección con **Consejos para los Calabozos**, donde se explican las técnicas básicas de supervivencia y los trucos específicos para todos los lugares por los que pasarás. La sección final es una **Guía de Escenarios** que describe el mejor itinerario que conviene seguir durante todo el juego, de principio a fin, aunque hay algunas maneras distintas de completarlo, y el descubrirlas es lo que hace que este juego sea tan divertido. Dispónte para la mejor aventura de tu vida, ya que nadie hace juegos de aventuras como los de Nintendo.

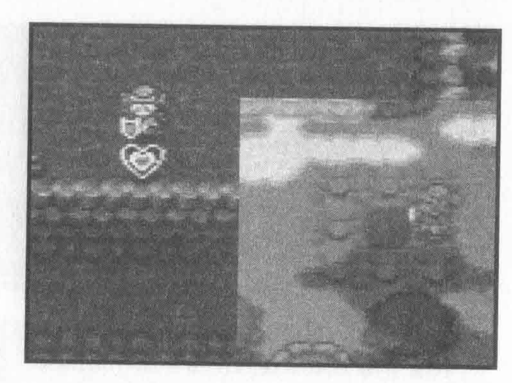
Cómo utilizar los mapas

★ Los mapas que puedes ver en las cuatro páginas anteriores presentan un plano, claramente dividido en sectores, del **Mundo Luminoso** y otro del **Mundo Oscuro**, que forman parte del juego. A lo largo de este primer capítulo haremos referencia a las localizaciones de estos mapas. Por ejemplo, el primer **Contenedor de Corazones** está localizado en el Bosque Perdido. Las instrucciones te explican cómo llegar a la choza de la adivina que está en E3-L. La última letra será siempre «L» para indicar el **Mapa del Mundo Luminoso,** y «**O**» para indicar el **Mapa del Mundo Oscuro**. Mira el mapa correspondiente, busca la letra en el renglón de arriba (en este ejemplo sería **E**), y desciende hasta el número (sería 3 en este caso). Busca la página donde está el mapa para ver el punto de referencia y tu actual posición; a partir de ese momento, podrás buscar el camino que te llevará hasta el objetivo, y seguir las instrucciones.

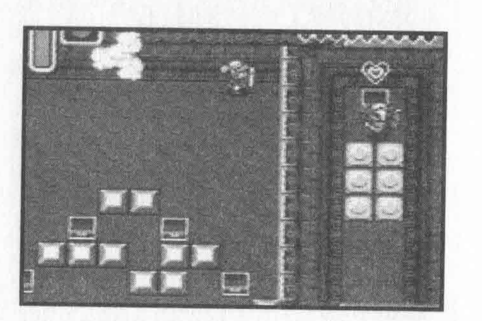
Los Contenedores de Corazones

★ Inicias el juego con tres Contenedores de Corazones: puedes llevar veinte como máximo. Consigues once Contenedores al derrotar a los enemigos finales (hay trece enemigos finales en total, pero dos de ellos no te concederán el contenedor). Los otros seis Contenedores están desmontados en veinticuatro piezas distribuidas por los dos Mundos (Luminoso, **L**; Oscuro, **O**).

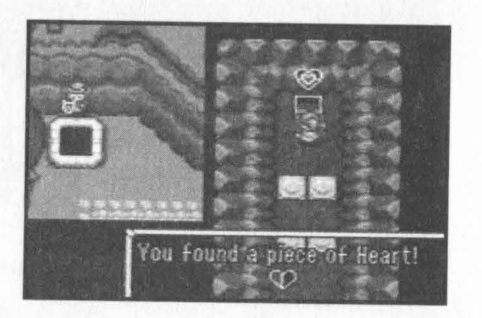
★ **Pieza 1 (El Bosque Perdido)**
Ve a la cabaña de **La Adivina**, que está en E3-L, y anda en dirección norte por **El Bosque Perdido** hasta que encuentres un **grupo de arbustos de 3×3**. Tala el arbusto central y déjate caer por el agujero. Irás a parar al lado de la Pieza de Contenedor.



★ **Pieza 2 (El Escondite de los Ladrones)**
Entra en el **Escondite de los Ladrones**, que está en C4-L, y baja al sótano. Haz estallar el interior de la grieta que hay en la pared norte. Atraviesa esta pared y abre el cofre para conseguir la Pieza de Contenedor.



★ **Pieza 3 (La Aldea Kakaricó)**
Dirígete al **pozo** que está en A4-L. Colócate sobre la repisa que está encima del pozo en el interior del cual debes meterte. A continuación, deja una bomba pegada a la grieta de la pared norte. Atraviesa la pared y abre el cofre para obtener la Pieza del Contenedor.

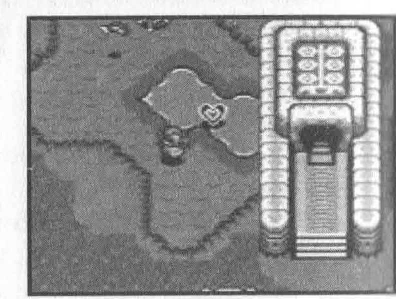


★ **Pieza 4 (El Juego de los 15 Segundos)**
Camina hasta la **Casa de los Hermanos Camorristas** (en C7-L). Detona una bomba para pasar a través de la pared que está en la parte central de la Casa, y conseguirás que los Hermanos hagan las paces. Sal de la Casa por el lado izquierdo, habla con la mujer y participa en el **Juego de los 15 Segundos.**
Para ganar, tala la hilera de cinco arbustos, dirígete hacia el noroeste, y

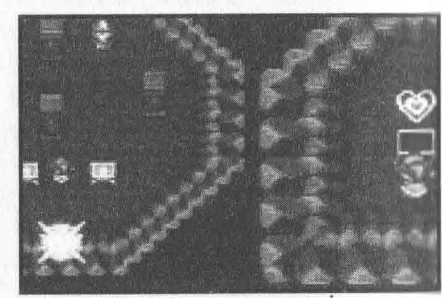
tala otros tres arbustos. Colócate a la izquierda del letrero, y desde allí, baja en línea recta y salta por encima de la valla. Dirígete hacia la izquierda y habla con el hombre para terminar el Juego y ganar la Pieza del Contenedor.



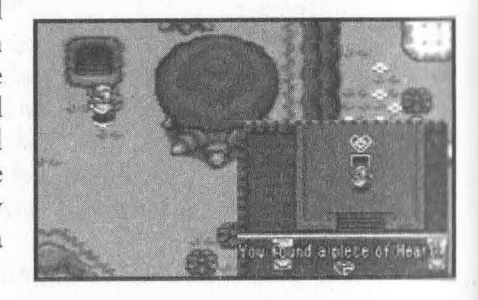
★ **Pieza 5 (La Esclusa)**
Vete a **la Esclusa**, en G9-L, y desde allí, ve hacia el norte para llegar hasta las dos palancas. Tira de la palanca que está a mano derecha para abrir la presa, y disminuir el nivel del agua en el Gran Pantano. Regresa al exterior y verás la Pieza del Contenedor cerca de la Esclusa.



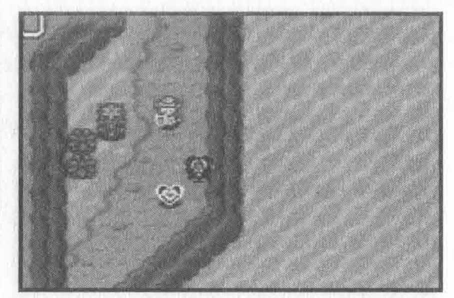
★ **Pieza 6 (El Desierto del Misterio)**
Dirígete al **Desierto del Misterio**; en D8-L encontrarás una **cueva**. Entra en ella y habla con **Aginah**, el Hombre Sabio. Haz detonar una bomba para que puedas atravesar la pared sur de la habitación de Aginah, pasa por el boquete, y abre el cofre para acceder a la Pieza del Contenedor.



★ **Pieza 7 (Proximidades del Santuario)**
No tienes más que ir al este del Santuario y buscar un **montón de rocas** en la frontera entre F3-L y F4-L, junto a un árbol grande. Corre al interior del montón de rocas con el Ataque Especial, baja por la escalera, y abre el cofre para obtener la Pieza del Contenedor.



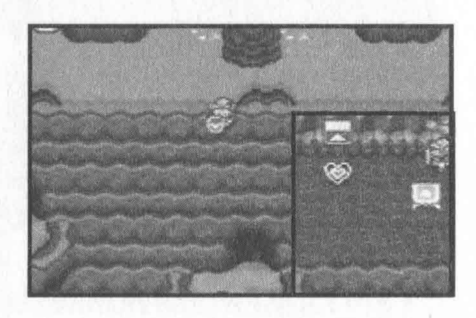
★ **Pieza 8 (Desierto del Misterio)**
Entra en el **Palacio del Desierto**, en B8-L, y sal de él por la salida del lado oeste. Dirígete hacia el sur para encontrar la Pieza del Contenedor junto a un **buitre** que está descansando en el suelo.



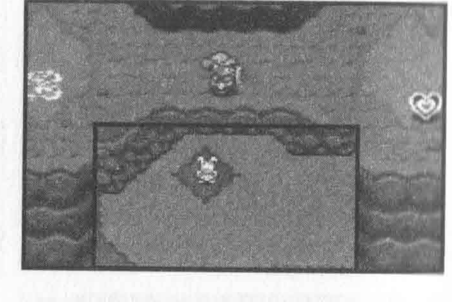
★ **Pieza 9 (Las Cataratas de Zora)**
Viaja hasta las **Cataratas de Zora**, en N2-L. Si ya tienes las **Aletas**, encamínate al lugar donde antes has hablado con Zora; si no las tienes, invierte gran cantidad de dinero (500 monedas, para ser exactos) y cómpralas. Nada hacia el sur y salta por la **primera catarata**, después dirígete hacia el oeste antes de saltar por la segunda. Sube por la **pendiente cubierta de hierba** y ve hacia el oeste para encontrar la Pieza del Contenedor.



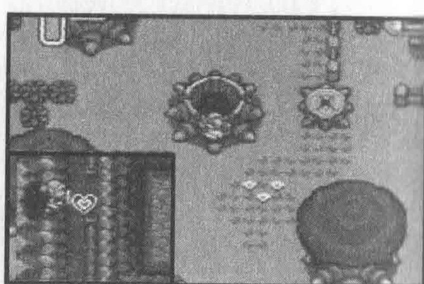
★ **Pieza 10 (La Montaña de la Muerte)**
Sube hasta la cima de la Montaña de la Muerte y dirígete al **Mirador**, en H2-L. Encontrarás una formación rocosa delante del Mirador. Ponte al lado derecho de estas rocas y déjate caer hasta el rellano que hay más abajo. Entra en la cueva y sube hasta el Piso 2F donde encontrarás la Pieza del Contenedor.



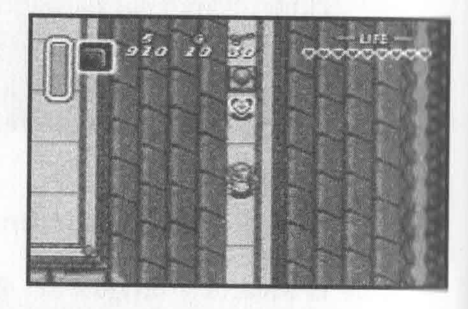
★ **Pieza 11 (El Mirador)**
Utiliza el **Espejo Mágico** para trasladarte a la Roca de los Anteojos desde el Mundo Oscuro. El Contenedor está a la derecha de la Roca.



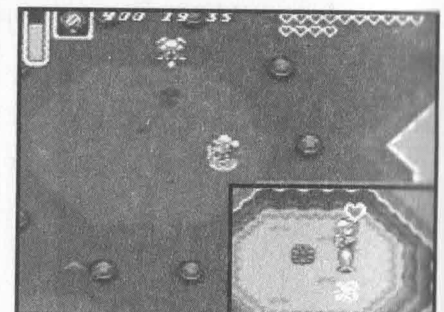
★ **Pieza 12 (La Casa de los Lumberjack)**
No podrás recoger esta pieza antes de haber derrotado a Agahnim en el Castillo Hyrule. Camina hasta E2-L y emplea el Ataque Especial para irrumpir en el **Árbol Extraño** que antes los Mellizos habían intentado cortar (es el árbol de color amarillento). La copa del Árbol estalla cuando chocas violentamente contra él. Entra en el tronco, sube por la escalera y bombardea la pared para atravesarla. Pasa por el agujero y recoge la Pieza del Contenedor.



★ **Pieza 13 (La Pirámide de Poder)**
Desde el vértice de la Pirámide, que está en H4-O, baja por el primer tramo de escalones; después, desciende por la escalera de la derecha. Sigue en esa dirección y salta desde la pequeña repisa para ir a parar al nivel siguiente. Camina hacia el este, y luego hacia el norte, para encontrar la Pieza del Contenedor.

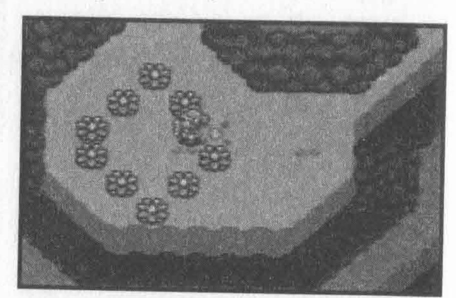


★ **Pieza 14 (El Lago Hylia)**
Nada hasta L8-O en el Lago Hylia y busca un **círculo de rocas**. Desplázate hasta el centro del círculo y utiliza el Espejo

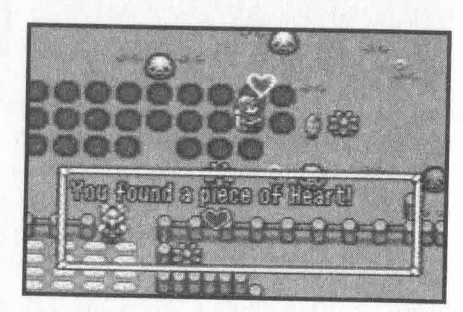


Mágico para teletransportarte al Mundo Luminoso. Aparecerás en una isla pequeña, sobre el suelo de la cual verás la Pieza del Contenedor.

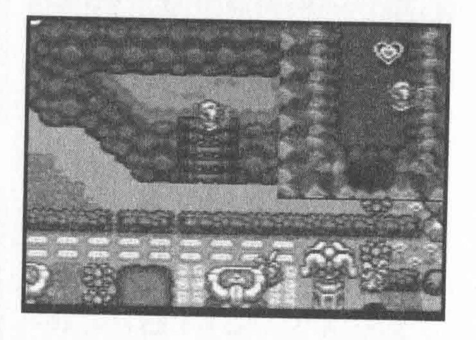
★ **Pieza 15 (Cerca del Bosquecillo de los Aparecidos)**
Entra por la esquina suroeste de E8-O y busca un **círculo formado por arbustos**. Colócate en su centro y utiliza el Espejo Mágico para teletransportarte de nuevo al Mundo Luminoso. Aparecerás sobre una meseta. Penetra en la **cueva** y recoge la Pieza del Contenedor.



★ **Pieza 16 (El Campo del Tesoro)**
Anda hasta B7-O y habla con el vigilante de la puerta. Necesitas 80 monedas para poder cavar en el Campo del Tesoro. Sigue adelante hasta que encuentres la Pieza del Contenedor. La Galería de tiro está al doblar la esquina de D7-O, por si necesitas incrementar tus monedas.

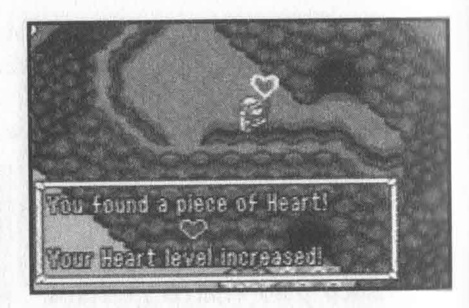


★ **Pieza 17 (En las proximidades del Cementerio)**
Instálate sobre el pequeño rellano que hay en J4-O, exactamente al Norte del Cementerio. Utiliza el Espejo Mágico para teletransportarte de nuevo al Mundo Luminoso. Camina hacia el norte por el interior de la cueva, después ábrete paso a bombazos a través de la pared norte. Pasa por el boquete y recoge la Pieza del Contenedor.

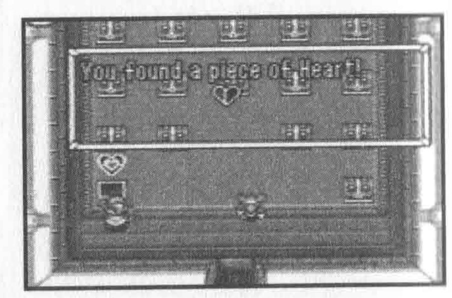


★ **Pieza 18 (En las proximidades de la Montaña de la Muerte)**
Vete a F3-O y lee el letrero «Daré una pieza de Corazón a la persona que vista la Capa». Ve hacia el este, arranca la roca, y penetra en la cue-

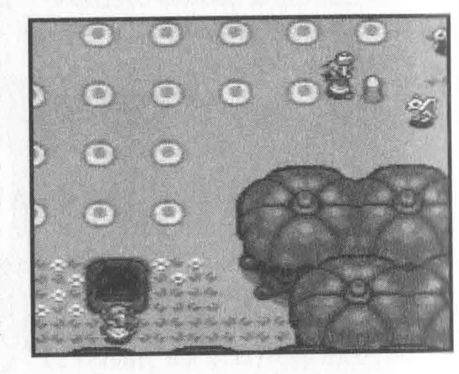
va. Sigue hacia el norte y no pares hasta llegar al Piso 2F. Utiliza el garfio para pasar por el agujero que presenta el suelo; luego, utiliza la Capa Mágica para atravesar la zona de Baches. Sal y recoge la Pieza del Contenedor.



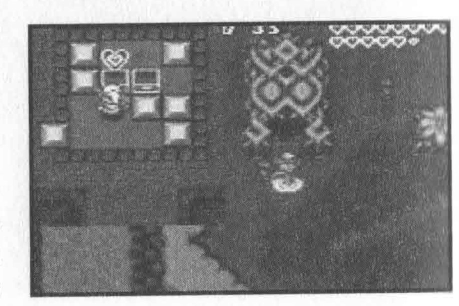
★ **Pieza 19 (El Juego de Ajedrez)**
Camina hasta la cabaña que está en B5-O, en la Aldea de los Proscritos. Entra en ella y paga 30 monedas al posadero para participar en el Juego del Cofre. No abandones hasta que hayas ganado la Pieza del Contenedor.



★ **Pieza 20 (Cerca de la Herrería)**
Viaja hasta el **Campo de estacas** que está al sur de la Herrería en E5-O. Utiliza el Martillo para hundir en el terreno las 22 estacas. Cuando hayas acabado con la última, desaparecerá el tronco del árbol que está debajo de las estacas y quedarán al descubierto unos escalones ocultos. Baja por ellos y recoge la Pieza del Contenedor.

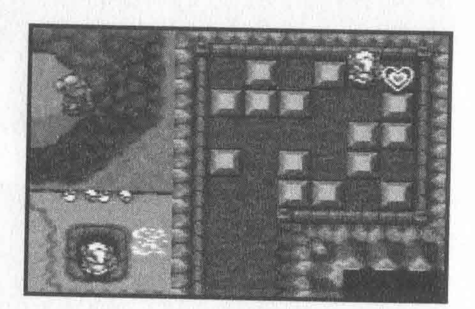


★ **Pieza 21 (Cerca del Laberinto del Sufrimiento)**
Utiliza la Flauta en el Mundo Luminoso para pasar a la Localización 6. Una vez en ella, utiliza la Baldosa de Teletransporte, que se halla bajo el Peñasco de la derecha, para saltar al Mundo Oscuro. Una vez estés

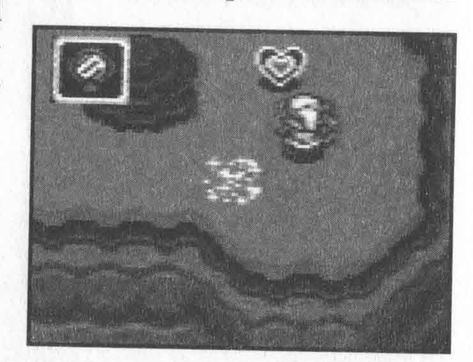


en él, desplázate hacia el norte hasta B8-O, y penetra por la «boca» oeste del Laberinto del Sufrimiento. Baja por los escalones y abre el cofre que está a la izquierda para hacerte dueño de la Pieza del Contenedor. ¡La pieza siguiente está muy cerca!

★ **Pieza 22 (El Pantano del Sufrimiento)**
Entra por la esquina del Pantano del Sufrimiento (situado en C8-D). Utiliza el Espejo Mágico para teletransportarte al Mundo Luminoso. Levanta la piedra pesada y quedará a la vista la entrada de una cueva. Entra en ella y empuja los bloques para llegar a la Pieza del Contenedor.

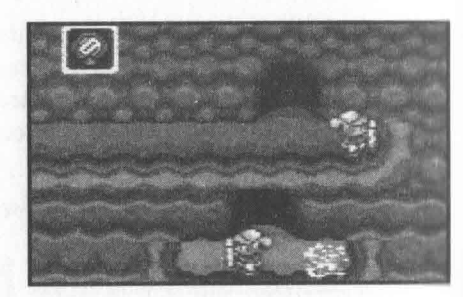


★ **Pieza 23 (La Montaña de la Muerte)**
Sitúate en la casilla M2-O (que está una pantalla al oeste del Peñasco de la Tortuga) y busca la piedra grande. Levanta esta piedra y aparecerá la entrada de una cueva. Entra en la cueva y camina hacia el norte. Utiliza el Bastón de Somaria para pasar por el puente invisible (también puedes hacer uso del Medallón de Eter para iluminar el puente durante unos breves momentos). Cuando hayas cruzado el puente, haz detonar algunas bombas en la pared oeste. Entra en la habitación siguiente y bombardea la pared oeste. (Puedes bombardear primero la pared norte para encontrar un hada.) Dirígete al oeste, luego al sur, y llegarás al exterior. Utiliza el Espejo Mágico para teletransportarte al Mundo Luminoso y recoger la Pieza del Contenedor.



★ **Pieza 24 (La Montaña de la Muerte)**
Entra en el Calabozo del Peñasco de la Tortuga, en N2-O, y desciende al Piso B1. Utiliza cualquiera de las dos salidas para llegar a un saliente estrecho. Colócate justo delante de la puerta de la derecha y haz uso

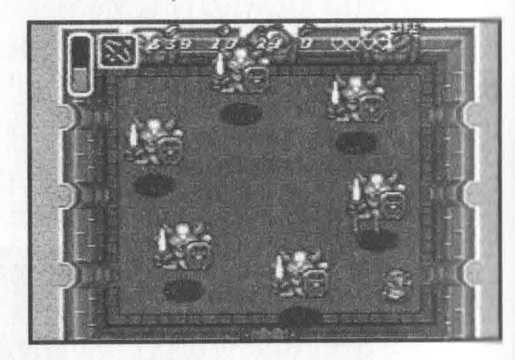
del Espejo Mágico para teletransportarte al Mundo Luminoso. Entra en la cueva y derrota a todos los Goriyas verdes; luego aplasta todos los Topos con tu Martillo y atraviesa la puerta para recoger la Pieza del Contenedor.



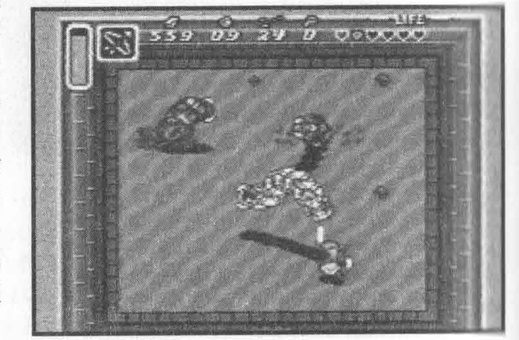
A la búsqueda y destrucción de los enemigos finales

★ En Zelda hay trece enemigos finales (sin contar el soldado armado con bolas de acero y cadenas, guardián de Zelda en el Castillo Hyrule). Algunos son fáciles de vencer, otros no lo son, pero serás capaz de hacerles sudar después de leer las estratagemas siguientes.

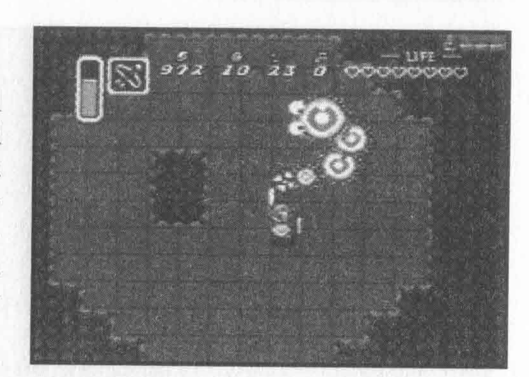
★ **El Castillo del Este (Caballeros Armados)**
Sitúate a un lado y utiliza el arco para disparar tres veces a cada uno de los Caballeros Armados. Cuando sólo quede un Caballero, no te quedes mucho tiempo en el mismo lugar. Puedes disparar al último Caballero tanto si está en el suelo como en el aire.



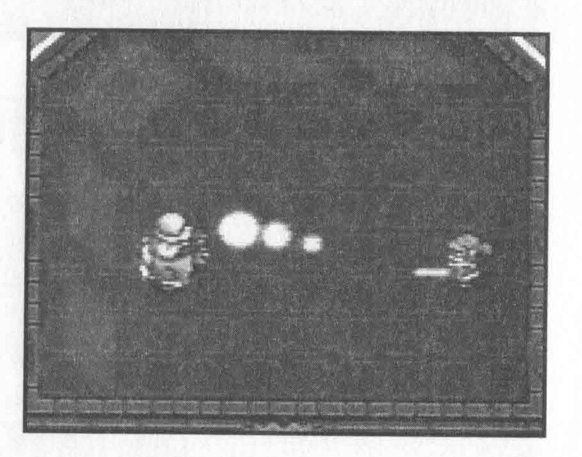
★ **El Palacio del Desierto (Lanmolas)**
Cuando un Lanmola salga del suelo, colócate por encima, por debajo, o a un lado de él y las rocas no te golpearán. Utiliza el Ataque Especial para golpear las cabezas de los Lanmolas. También puedes utilizar tu arco, pero éste les causará menos daño que el Ataque Especial.



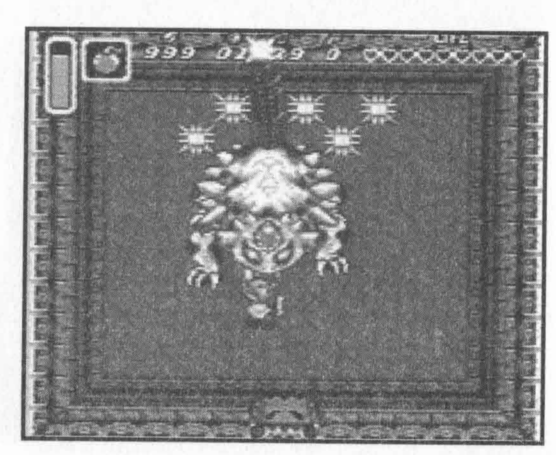
★ **La Torre de Hera (Moldorm)**
Utiliza el Ataque Especial para golpear la cola del Moldorm. Si caes en un agujero, o fuera de la plataforma, el Moldorm recuperará toda su energía cuando vuelvas a subir para luchar.



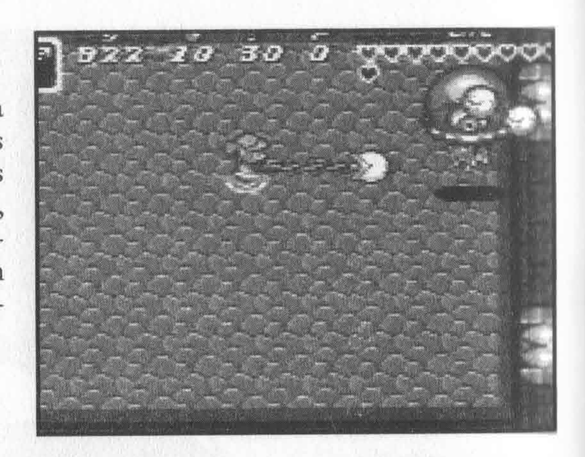
★ **El Castillo Hyrule (Agahnim)**
Usa la Espada Maestra o la Red para Cazar Bichos para desviar la energía de las esferas que lanza Agahnim. Si Agahnim aparece en la parte alta o central de la pantalla, vete a cualquiera de los lados para evitar que te ataque como un rayo.



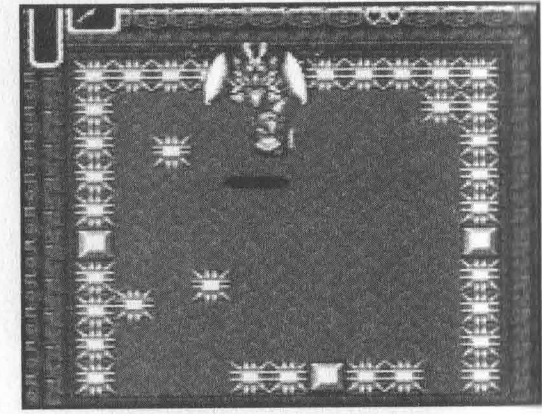
★ **El Palacio Oscuro (El Rey Helmasaur)**
Lanza bombas hacia la máscara de Helmasaur para reventarla. También puedes golpearla con el Martillo Mágico para hacerla añicos. Cuando la máscara haya quedado destruida, utiliza el Ataque en Remolino para golpear la joya verde que adorna la cabeza del Rey.



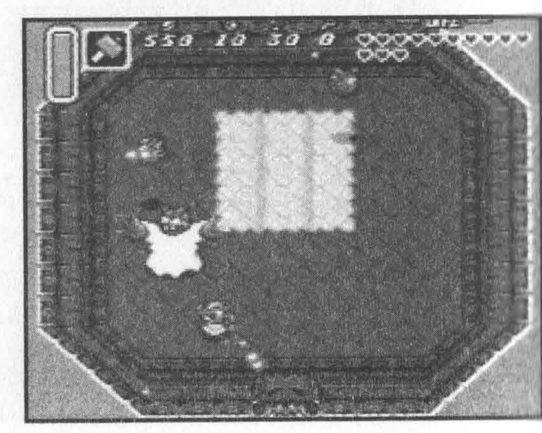
★ **El Calabozo de la Esclusa (Arrghus)**
Utiliza el garfio para arrancar de Arrghus las pequeñas criaturas Arrgi; con la Espada, podrás matarlas. Cuando todas ellas estén muertas, ataca a Arrghus con tu Espada.

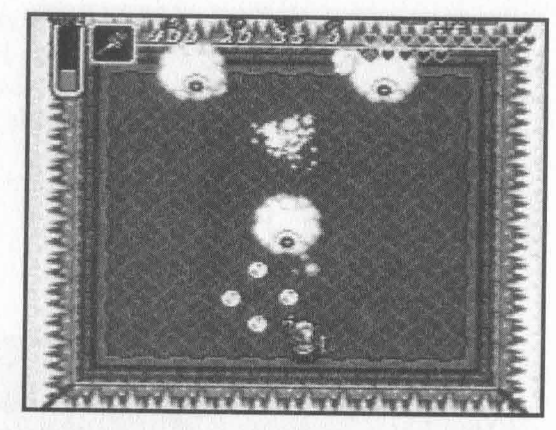


★ **El Palacio de la Calavera (Mothula)**
Esquiva las lanzas y dispara contra Mothula con la Pistola de Fuego. Utiliza la Espada cuando te hayas quedado sin Poder Mágico.



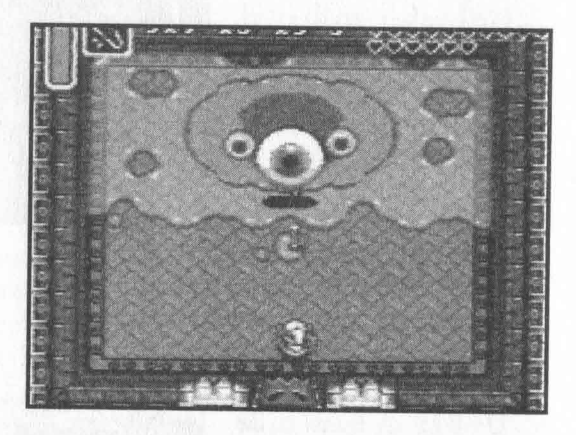
★ **La posesión de Gargoyle (El Jefe Blind)**
Antes de que puedas luchar contra Blind, debes lograr que te revele su verdadera identidad. Ve a la habitación situada más al este en el Piso F1 y lanza una bomba a la grieta que hay en el suelo. Desciende hasta el Piso B1 y rescata a la doncella; después, pasa a la habitación del enemigo final. Conduce la doncella hasta la luz del sol y se transformará en Blind. Hiere a Blind en la cabeza con el Ataque en Torbellino. Las cabezas voladoras no pueden ser destruidas.



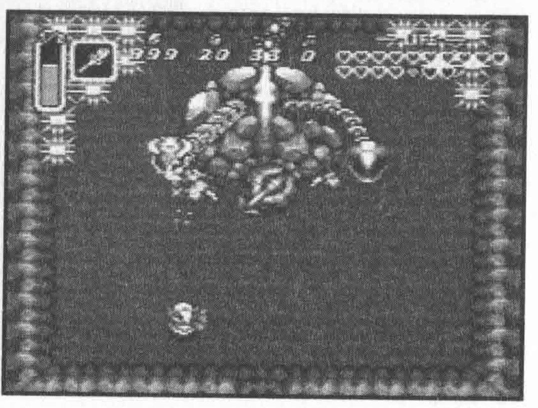


★ **La Isla de Hielo (Kholdstare)**
Dispara ocho veces tu Pistola de Fuego sobre Kholdstare para derretirlo; después, utiliza la Pistola de Fuego y la Espada mientras esquivas las esferas de hielo que caen. No utilices exclusivamente la Pistola de Fuego, para no quedarte rápidamente sin Polvo Mágico.

★ **El Laberinto del Sufrimiento (Vitreous)**
Colócate a uno de los lados de la habitación y utiliza la Espada para derribar los globos oculares que te quieren destruir. Atácales sin miramientos hasta que sólo queden cuatro de ellos; entonces, Vitreous te atacará directamente. Esquiva los globos oculares y haz patente tu protesta a Vitreous con el Ataque Especial.



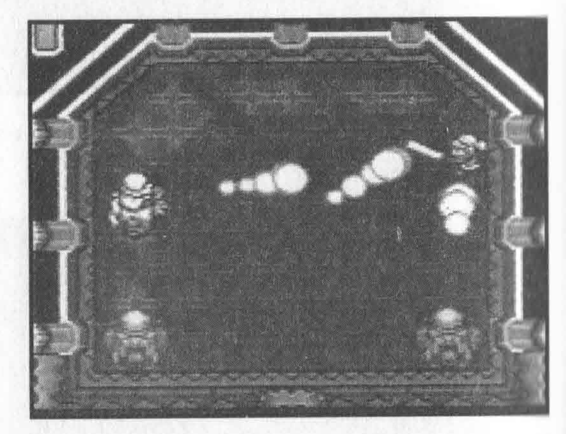
★ **El Peñasco de la Tortuga (Trinexx)**
Dispara sobre la cabeza izquierda de Trinexx con la Pistola de Hielo y acuchíllala con el filo de tu Espada (no utili-



ces el Ataque Especial porque te tomaría demasiado tiempo). Dispara sobre la cabeza derecha con la Pistola de Fuego y utiliza de nuevo la Espada para destruirla. Trinexx se transformará en una criatura muy larga. Destruye en primer lugar el tórax de este Trinexx transformado, con el Ataque Especial.

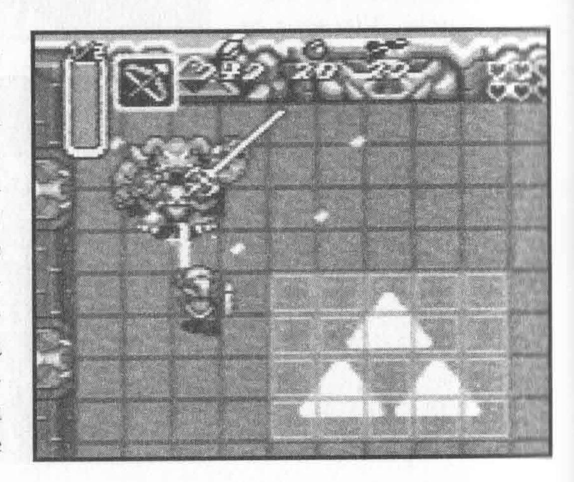
★ **La Torre de Ganon (Agahnim)**

En esta ocasión, Agahnim te atacará con dos clones suyos. Estos falsos Agahnim están rodeados por nubes semitransparentes, por lo que te será bastante fácil saber cuál es el Agahnim verdadero. Utiliza la Espada o la Red para Recoger Bichos para desviar los rayos mágicos hacia Agahnim (en esta ocasión, Agahnim no ataca con relámpagos).

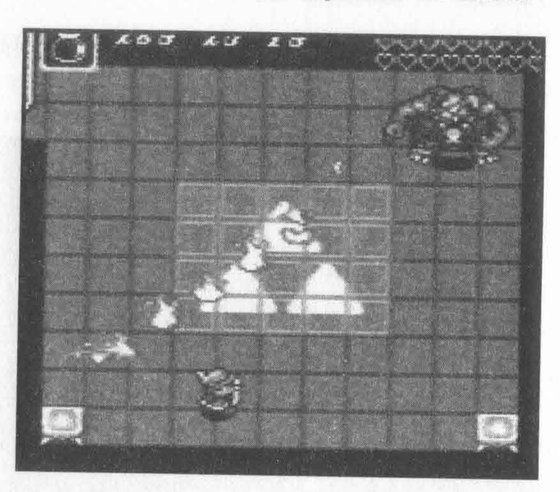


★ **La Pirámide de Poder (Ganon)**

Utiliza el Bastón de Byrna o la Capa Mágica para atacar a Ganon de forma continuada. Cuando él diga «En Garde» (En Guardia) activa tu Pistola de Fuego. Cuando se apaguen las lámparas, enciéndelas con la Pistola de Fuego y ve disparando a Ganon con tu Espada hasta que se



vuelva de color azul. Entonces, lánzale una Flecha de Plata. Las lámparas seguirán apagándose, y tú deberás seguir encendiéndolas y disparando Flechas de Plata a Ganon. Cuando le hayas alcanzado con cuatro de estas flechas, Ganon ha muerto. ¿Ahora, dónde está Zelda 4?



Armas y objetos mágicos

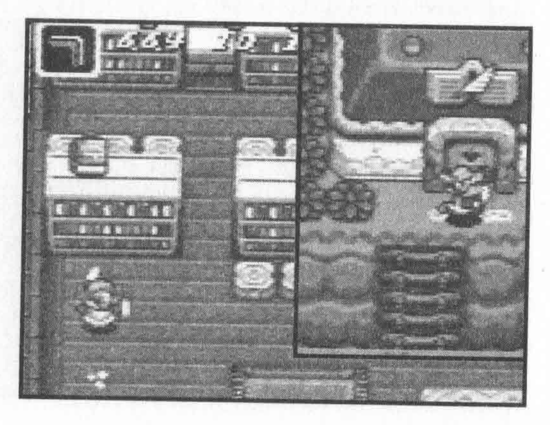
★ Esta lista sigue un cierto orden y en la mayoría de los casos describe dónde está el objeto, cómo conseguirlo y qué hay que hacer con él. En la lista, los objetos están agrupados en cinco clases, a saber: Bumeranes, Ropa, Medallones, Escudos y Espadas. Por ejemplo, encontrarás la Espada Maestra y también la Espada con Temple, bajo el epígrafe Espadas.

★ BOMBAS

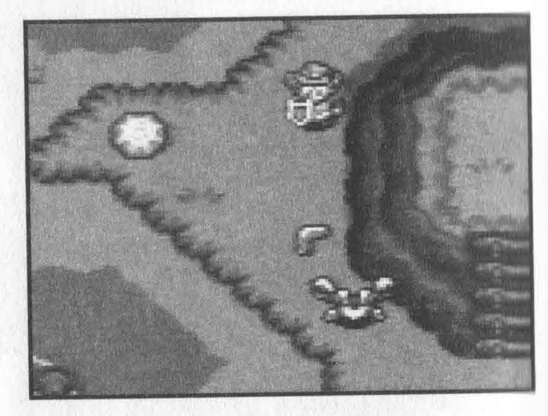
Las bombas se utilizan para abrir boquetes en las paredes y en los suelos. Apretando el botón A puedes recogerlas y lanzarlas. Cuando empieza la partida, sólo puedes llevar diez bombas. Puedes mejorar el poder destructivo de las bombas en la Fuente de la Felicidad. (Ver, más adelante, el apartado Localizaciones Especiales.)

★ LIBRO DE MUDORA

Necesitas tener las Herraduras de Pegaso para poder recoger el Libro de Mudora. Entra en la Biblioteca que hallarás en C6-L, y utiliza el Ataque Especial para chocar contra la estantería y hacer que caiga el libro al suelo. Necesitas imprescindiblemente este volu-



men para recoger dos de los Medallones, y también para conseguir entrar en el Palacio del Desierto.

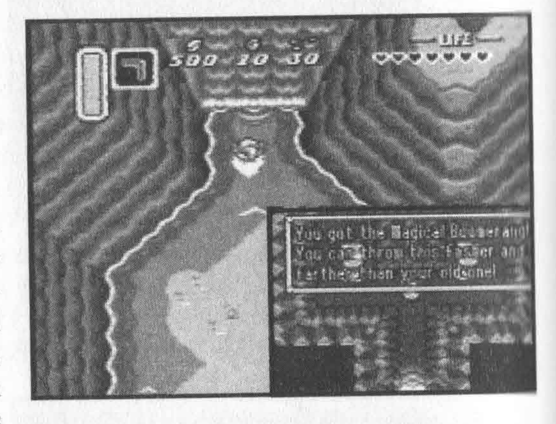


★ BUMERÁN

El Bumerán es un artilugio que sirve para muchas cosas. Golpea a tus enemigos con él para dejarlos sin sentido durante algunos segundos, o lánzalo sobre unos objetos lejanos para recogerlos rápidamente. Hay dos Bumeranes por partida.

★ **El Bumerán Azul**

Lo encontrarás en el Castillo de Hyrule mientras buscas a Zelda.



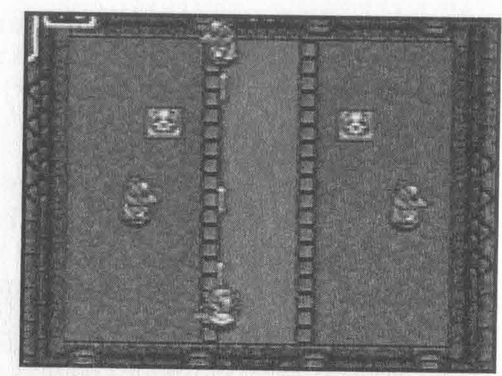
★ **El Bumerán Mágico**

Ve a la Catarata de los Deseos, que está en M3-L (a la izquierda del paso por donde se entra a la zona de las Cataratas de Zora). Lanza allí tu Bumerán Azul y dile al Hada que se te ha caído. Ella lo convertirá en un Bumerán Mágico antes de devolvértelo. El Bumerán Mágico vuela más lejos y más rápido que el Bumerán Azul.

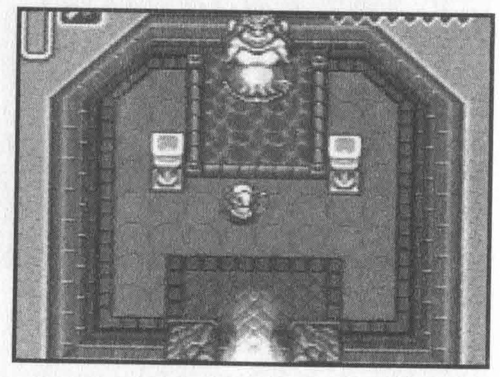


★ ARCO Y FLECHAS

El **Arco** está encerrado en el Gran Cofre del **Palacio del Este**. Utiliza flechas como munición. Normalmente, sólo puedes llevar treinta flechas a la vez, pero puedes aumentar esta cifra límite en la Fuente de la Felicidad. (Véase las Localizaciones Especiales que se explican más abajo.)



Para derrotar a Ganon, que es el enemigo final del juego, necesitas **Flechas de Plata**. Pídeselas al Hada Gorda (que también te dará la Espada de Oro). Si ya has conseguido la **Espada de Oro** pero aún necesitas Flechas de Plata no tienes más que regresar al Hada Gorda y lanzar el arco al aire. Si todavía no tienes la Espada de Oro, sigue leyendo.



Ve a la Tienda de las Bombas, en H7-O, y compra una Super Bomba. (Puede que el tendero te diga que todavía está trabajando en la Super Bomba; en ese caso, tendrás que volver más tarde para ver si ya está terminada.) Regresa a la Pirámide de Poder y suelta la Super Bomba delante de la pared agrietada que está en G5-O (sobre el lado izquierdo de la Pirámide.) Una vez haya explotado la Super Bomba, pasa por el boquete y encontrarás el **Lago Misterioso**. Lanza al aire tu Arco y aparecerá el Hada Gorda. Dile que se te ha caído el Arco y ella convertirá tus Flechas de Madera en Flechas de Plata antes de devolvértelo.



★ RED PARA ATRAPAR BICHOS

Entra en la casa que está en C5-L, exactamente al norte de la Posada. Habla con el muchacho enfermo y te

dará la Red para Atrapar Bichos si tienes por lo menos una Botella (véase Botella Mágica). Utiliza la Red para atrapar Hadas voladoras y Abejas.

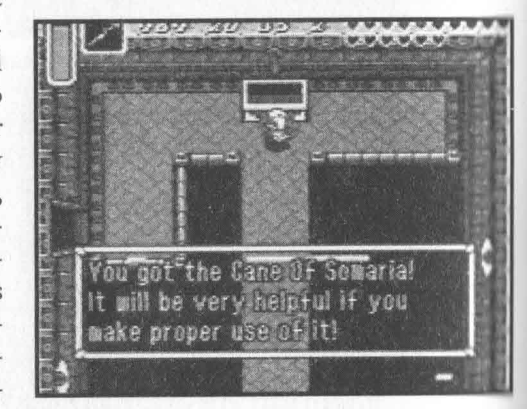
★ BASTÓN DE BYRNA

Necesitas el Martillo Mágico y el Mitón de Titán para conseguir el Bastón de Byrna. Utiliza la Baldosa de Teletransporte que está en H2-L para entrar en el Mundo Oscuro. Camina hacia el sur, hasta el borde del despeñadero, y baja al saliente. Entra en la cueva y aplasta los Topos con el Martillo. Escapa a toda velocidad por donde están las lanzas hasta llegar a un bloque de gran tamaño. Cógelo y retíralo del camino. Ya puedes ir hasta el cofre y abrirlo para hacerte con el Bastón de Byrna.



★ BASTÓN DE SOMARIA

El Bastón de Somaria está encerrado dentro del Gran Cofre del Calabozo del Laberinto del Sufrimiento. Este Bastón crea unos bloques especiales, llamados bloques somarianos, que tienen múltiples usos. Oprime el botón Y para crear un bloque somariano. Puedes empujar el bloque y también alzarlo y lanzarlo. Oprime por segunda vez el botón Y, y el bloque hará explosión, desperdigándose sus fragmentos en cuatro direcciones. También puedes servirte del Bastón de Somaria para crear plataformas flotantes en el Calabozo del Peñasco de la Tortuga.



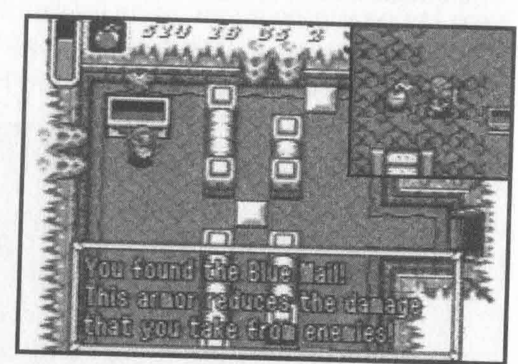
★ ROPA

El Justillo Verde

Al principio del juego llevas puesto el Justillo Verde. No te protege de los daños, cosa que no ocurre con las otras prendas.

La Cota de Malla Azul

La Cota de Malla Azul está dentro del Gran Cofre del Calabozo de la Isla de Hielo; absorbe los impactos producidos por las armas de los enemigos.



COTA DE MALLA AZUL

La Cota de Malla Roja

La Cota de Malla Roja está dentro del Gran Cofre de la Torre de Ganon. Es capaz de soportar ataques peores que la Cota de Malla Azul.



★ PISTOLA DE FUEGO

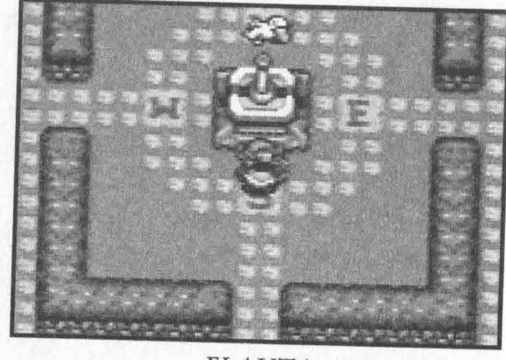
La Pistola de Fuego está dentro del Gran Cofre del Palacio de la Calavera. Utilízala para encender antorchas y atacar a determinados enemigos.



PISTOLA DE FUEGO

★ FLAUTA

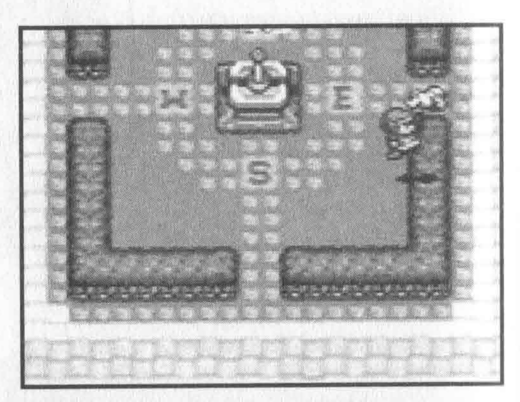
Antes de obtener la Flauta debes estar en posesión de la pala (véase PALA). Cuando tengas la Pala, utiliza el Espejo Mágico para teletransportarte al Mundo Luminoso. Excava por el Bosquecillo de los Aparecidos hasta que encuentres la Flauta. Re-



FLAUTA

gresa al Mundo Oscuro y vuelve a hablar con la criatura. Permitirá que te quedes con la Flauta. Toca una canción para él y se convertirá en un árbol.

Teletranspórtate nuevamente al Mundo Luminoso y dirígete al Gallo Veleta, que está en C5-L, en el centro de la Aldea Kakarikó. Toca la Flauta y el Gallo Veleta se transformará en un Pato Mágico. Cuando toques la Flauta en el Mundo Luminoso el Pato Mágico caerá en picado desde el cielo, te cogerá al vuelo y te conducirá a uno de los ocho destinos (puedes escoger el destino). También puedes evitar que el pato te coja si cuando aparece te desplazas hacia arriba o hacia abajo. No podrás llamar al Pato cuando estés en el interior de un edificio, de una cueva o de cualquier otro lugar; debes estar en el exterior, y además tienes que hallarte en el Mundo Luminoso.





★ DISPARO DE GARFIO

El Garfio está en el Gran Cofre del Calabozo de la Esclusa. El garfio te servirá para balancearte por las brechas, o como un Bumerán que dejará sin sentido a tus enemigos; también para recoger objetos.



★ PISTOLA DE HIELO

La Pistola de Hielo está en una gruta oculta al este del Lago Hylia. Rodea el Lago hasta que llegues a N7-L y verás la entrada de la gruta. Busca una grieta a la izquierda de la entrada y, con una bomba, abre una entrada secreta. Entra en la gruta, dirígete al norte, abre el cofre y podrás coger la Pistola de Hielo. La Pistola de Hielo congela a tus enemigos, lo que te permitirá levantarlos y lanzarlos. Como la Pistola de Fuego, quema una cantidad importante de Polvo Mágico cada vez que la disparas.

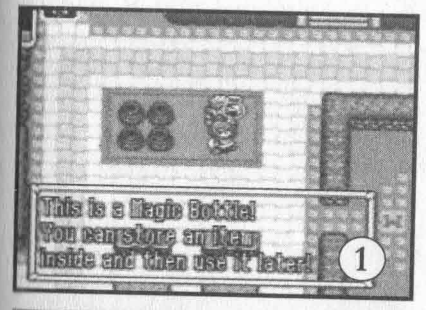
★ LÁMPARA

La Lámpara será el primer objeto que conseguirás. Está dentro de un cofre en la Casa de Link; normalmente, la recibes antes de partir en busca de tu Tío. En caso contrario, la encontrarás dentro de otros dos cofres en el Castillo Hyrule. Utilízala para encender las antorchas.

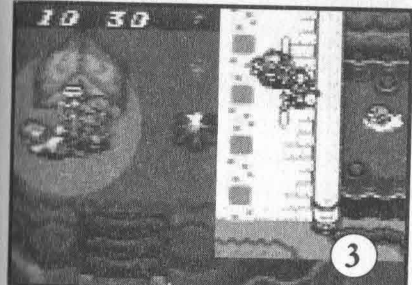


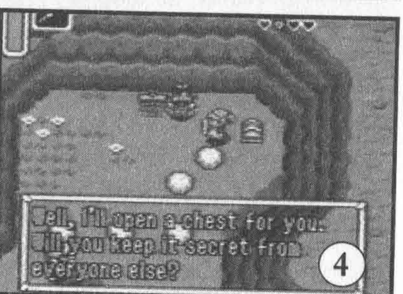
★ BOTELLA MÁGICA

En este juego hay cuatro Botellas Mágicas, y deberás conseguirlas to-









das. La función más importante de las Botellas es contener Medicina, pero también pueden ser utilizadas para guardar un Hada o un enjambre de abejas. A continuación, te contamos cómo obtener cada una de las Botellas:

★ **Botella 1**: Dirígete al Mercader, en C5-L, y al Norte del Gallo Veleta. Necesitarás 100 monedas para comprarla.

★ **Botella 2**: Entra por la «puerta trasera» de la Posada, en C6-L. Al abrir el cofre la encontrarás.

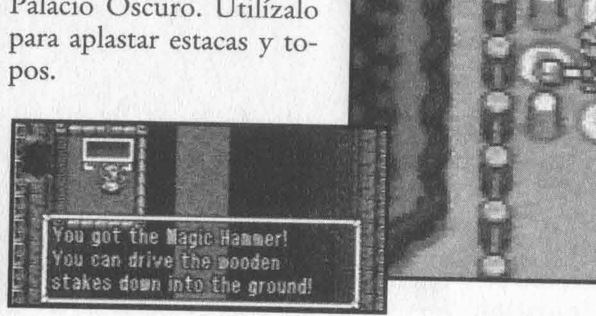
★ **Botella 3**: Para llegar a esta Botella, necesitas las Aletas de Zora. Métete en el agua, en G8-L, nada hacia el norte y por debajo del puente. Habla con el vagabundo para obtenerla.

★ **Botella 4**: Después de haber reunido a los hermanos en la Herrería del Mundo Luminoso, vete a la Herrería del Mundo Oscuro en E5-O. Toca el cofre y Link lo arrastrará tras él. Utiliza el Espejo Mágico para regresar por teletransporte al Mundo Luminoso, llevando contigo el cofre. Acércate al Hombre de Mediana Edad que está en E9-L, que será quien abrirá el cofre.

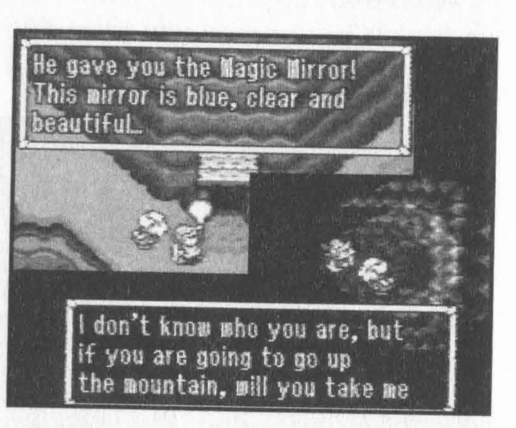
★ CAPA MÁGICA
Encamínate a la parcela del Cementerio, la última hacia el este, en J4-O (la distinguirás por un montón de piedras que está en el centro). Colócate cerca de estas piedras y utiliza el Espejo Mágico para teletransportarte al Mundo Luminoso. Recurre al Ataque Especial en la losa y pondrás al descubierto una escalera. Desciende por ella y ve hacia el norte, encontrarás el cofre que contiene la Capa. La Capa te hace invisible, pero mientras lo seas, perderás Polvo Mágico a gran velocidad. Necesitas la Capa Mágica para conseguir una de las piezas del Contenedor de Corazones.



★ MARTILLO MÁGICO
El Martillo Mágico está dentro del Gran Cofre del Palacio Oscuro. Utilízalo para aplastar estacas y topos.



★ ESPEJO MÁGICO
Cuando asciendas por primera vez a la Montaña de la Muerte, encontrarás, en una de sus cuevas, un amable anciano. Llévale a lugar seguro y te dará el Espejo Mágico. Cuando utilices este Espejo en el Mundo Oscuro, regresarás por teletransporte al Mundo Luminoso. Para lograrlo, necesitarás también la Perla Lunar (cuya descripción aparece en esta misma lista).

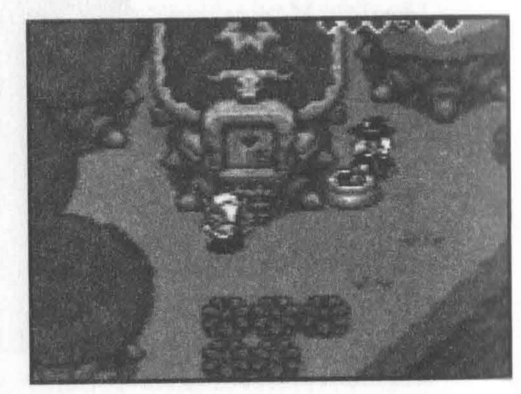


★ SETA MÁGICA
Entra en el Bosque Perdido y coge la Seta que está en C2-L. Llévala a la Bruja que está en L4-L y entrégasela. (Si tienes la Flauta, ahórrate la caminata haciendo que el Pato te lleve hasta el Destino 2.) Más tarde deberás regresar a la Casa de la Bruja para conseguir el Polvo Mágico.



★ POLVO MÁGICO

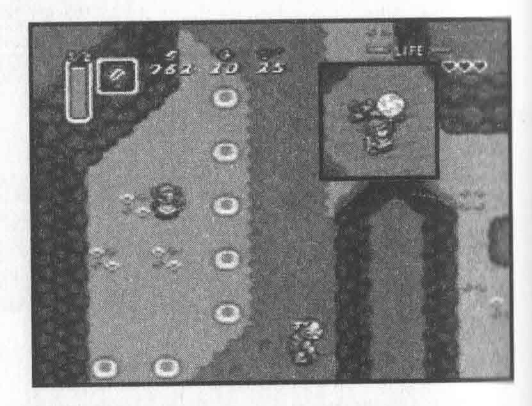
Obtendrás el Polvo Mágico llevando la Seta Mágica a la Bruja (véase Seta Mágica). Utilízalo contra tus enemigos. Algunos de ellos experimentarán una curiosa transformación. (La primera víctima será la criatura en forma de calabaza que está al suroeste de la Casa de la Bruja; su transformación te dejará alucinado.)



★ MEDALLONES

El Medallón Bombas

Camina hasta D9-O y quédate dentro de la zona de estacas. Utiliza el Espejo Mágico para teletransportarte al Mundo Luminoso. Dirígete al Oeste, al monolito Mudorano. Utiliza el Libro de Mudora para leer el monolito y obtener el Medallón Bombas. El Medallón Bombas provoca una gran explosión alrededor de Link, liberando los alrededores de enemigos.





★ El Medallón Eter

Viaja hasta la cima de la Montaña de la Muerte y ve a la Torre de Hera. Al oeste de esta Torre, debes pasar por un largo puente para llegar al monolito Mudorano que está en G2-L. Utiliza el Libro de



Mudora para leer la información sobre el monolito y obtener el Medallón Eter. Necesitarás dicho medallón para ir al Calabozo del Pantano del Sufrimiento.

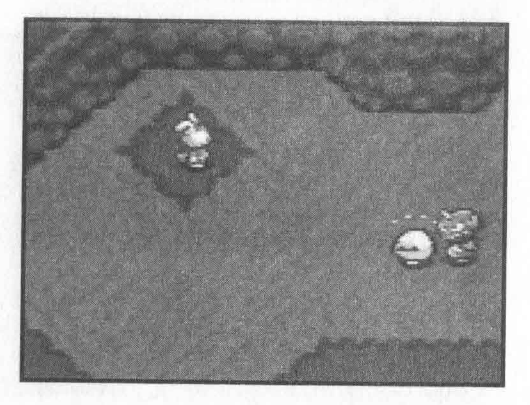


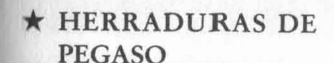
★ El Medallón Terremoto

Camina hasta que llegues al Lago del Mal Agüero, en N3-O. Busca en él una señal y un pequeño círculo de piedras. Arranca del suelo la señal y arrójala dentro del círculo. Entonces, del agua, saldrá un monstruo y te entregará el Medallón Terremoto. Vas a necesitar este Medallón para entrar en el Calabozo del Peñasco de la Tortuga.

★ PERLA LUNAR

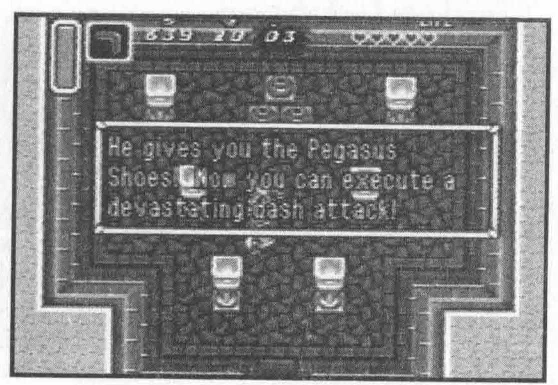
La Perla Lunar está encerrada en el Gran Cofre de la Torre de Hera. Si te teletransportas al Mundo Oscuro sin la Perla Lunar, te transformarás en un conejito de color rosa sin aptitudes para el ataque o la defensa.





★ HERRADURAS DE PEGASO

Conseguirás las Herraduras de Pegaso tras haber llevado a Sahasrahla el Colgante del Valor. Las Herraduras de Pegaso te procuran un Ataque Especial. Mantén presionado el botón A durante un segundo y Link empezará a rea-

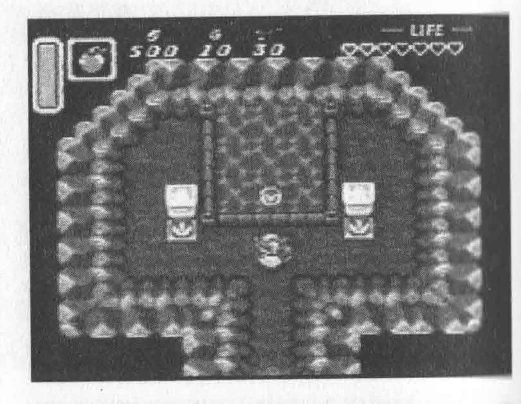


lizarlo. Utiliza el Ataque Especial para encontrar objetos ocultos en el interior de árboles, estatuas y peñascos.

★ GUANTE DE PODER
Es una gran ayuda para llevar más peso y está en el Gran Cofre del Palacio del Desierto. Con él, cogerás las piedras de color claro y poco peso, pero no podrás mover las piedras oscuras hasta que estés en posesión del Mitón de Titán.



★ ESCUDOS
Escudo de Luchador
Consigues este escudo al mismo tiempo que la Espada de Luchador. Te conviene obtener el Escudo Rojo lo antes posible.

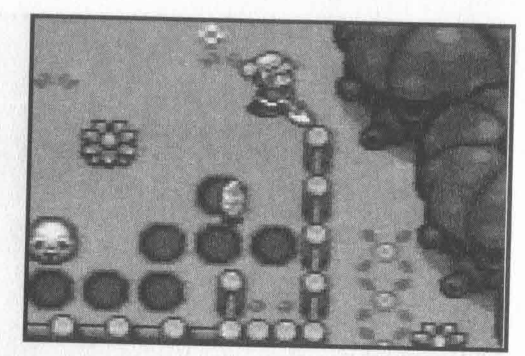


★ **Escudo Rojo**
Hay dos formas de obtener el Escudo Rojo. Visita la Catarata de los Deseos y deja que se hunda en ella el Escudo de Luchador, o visita la Tienda, que está en E5-O, y cómpralo por 500 monedas.

★ **Escudo Espejo**
Está encerrado en el Gran Cofre del Calabozo del Peñasco de la Tortuga. Es el más poderoso, capaz de desviar casi cualquier clase de elemento hostil, incluyendo los rayos láser.



★ PALA
Dirígete dando un paseo hasta E7-O y habla con la criatura que está sobre el tronco. Ponte de acuerdo con él para prestarle ayuda, y te dará la Pala. Utilízala para encontrar la Flauta.



★ ESPADAS
Espada de Luchador
Consigues esta Espada de manos de tu Tío en el Castillo de Hyrule, al principio de la partida.



★ **Espada Maestra**
La Espada Maestra está en C2-L; en la esquina noroeste del Bosque Perdido. Sólo podrás recogerla cuando estés en posesión de los tres Medallones.

★ **Espada Templada**
Ve a D7-O, en el Mundo Oscuro. Busca una rana que está atrapada bajo algunas rocas pesadas. Levanta las rocas, habla con el pobre anfibio, y transpórtalo a la Herrería de L5-L. Sal de la Herrería, entra de nuevo, y paga a los enanitos para que templen tu Espada. Sal de la Herrería y regresa al poco rato para recoger tu Espada Templada.

★ **Espada de Oro**
Si ya has conseguido las Flechas de Plata, pero aún precisas la Espada de Oro, debes regresar a donde se encuentra el Hada Gorda y tirar la Espada. Si todavía no tienes la Espada Dorada, sigue leyendo.





Vete a la Tienda de las Bombas, que está en H7-O, y compra una Super Bomba. (Puede que el tendero te diga que todavía está trabajando en la Super Bomba, en este caso tendrás que volver luego para ver si ya la ha concluido.) Regresa a la Pirámide de Poder y suelta la Super Bomba delante de la pared agrietada que está en G5-O (en el lado izquierdo de la Pirámide). La Super Bomba estallará dentro de la pared. Pasa por el boquete y encontrarás un Lago Misterioso. Tira a ella tu Espada Templada y aparecerá el Hada Gorda. Dile que has dejado caer la Espada Templada y ella la convertirá en la Espada de Oro antes de devolvértela.

★ EL MITÓN DE TITÁN
El Mitón de Titán está en el Gran Cofre de la Posesión de Gargoyle. Con él, puedes levantar y lanzar cualquier piedra.



★ LAS ALETAS DE ZORA
Antes de llegar a las Cataratas de Zora necesitas el Guante del Poder. Dírigete a las Cataratas de Zora, Zora saldrá un momento del agua. Si tienes 500 monedas podrás comprarte las Aletas. Las necesitas para nadar (una habilidad que debes tener para finalizar el juego).

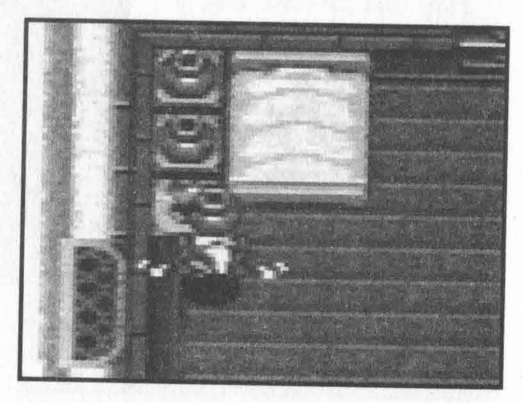


Lugares especiales

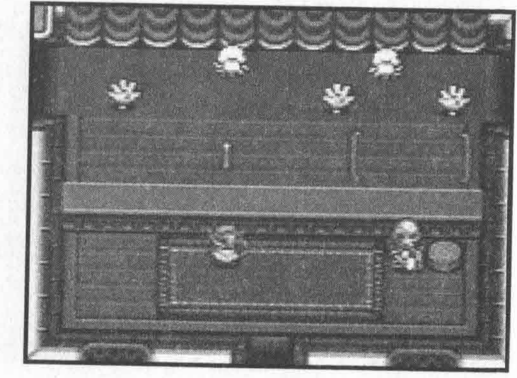
★ Fuente de la Felicidad (L8-L)
Tira monedas a la Fuente para incrementar tu nivel de **Felicidad**. Si tiras las suficientes, aparecerá un Hada y aumentará la **cantidad de Flechas y Bombas** que puedes transportar. Puedes terminar el juego sin hacerlo, pero contar con un buen número de bombas, en particular, ayuda mucho cuando se trata de explorar un calabozo nuevo.



★ **Casa de Link** (E5-L)
Hay tres **Corazones Pequeños** debajo de los jarrones que están en el rincón noroeste de la casa. Los corazones se regeneran cuando sales de la casa y vuelves a entrar en ella.



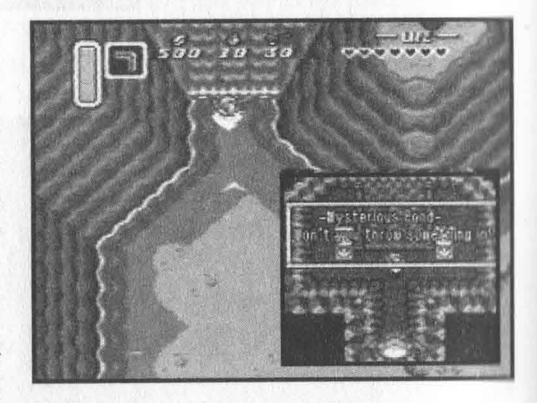
★ **Galería de Tiro** (D7-O)
Éste es el mejor lugar, en todo el juego, para conseguir más **monedas**. Participar cuesta 20 monedas, y puedes ganar hasta 124, por lo que te llevarás 104 monedas en total. Incluso si no ganas las 104 monedas, siempre recuperarás tus 20 monedas iniciales.



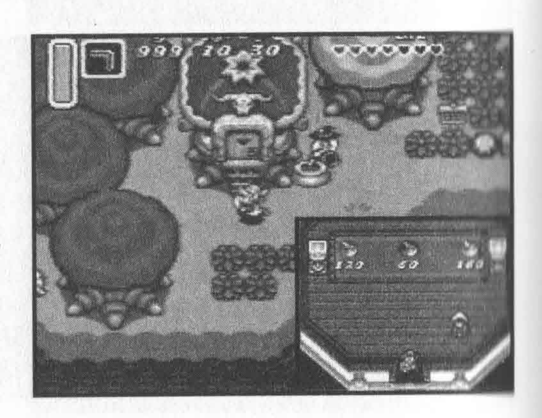
★ **Pozo de la Herrería (E5-L)**
El Pozo está bloqueado por una estaca, o sea que necesitas el Martillo Mágico para poder meterte en él. En su interior, encontrarás una extraña estatua roja. Esparce Polvo Mágico encima de la estatua. De ella, saldrá una criatura que **reducirá a la mitad la cantidad de Polvo Mágico que estés utilizando.**



★ **Catarata de los Deseos (N2-L)**
Hay una catarata a la izquierda del lugar por donde entras en la zona de las Cataratas de Zora. Nada en esta catarata y encontrarás un Lago Misterioso. Tira el **Bumerán y el Escudo** en ella para reforzarlos. También puedes tirar al lago algunas Botellas vacías para llenarlas con **Medicina Mágica.**



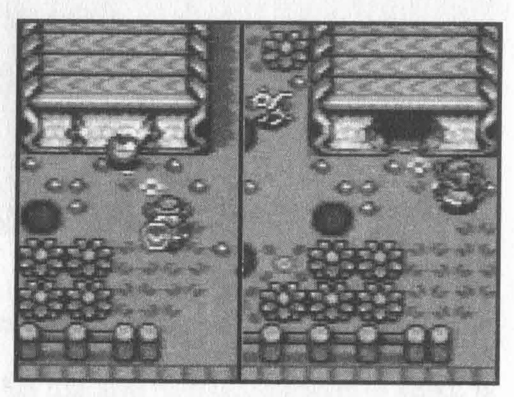
★ **Casa de la Bruja (L4-L)**
Ven aquí antes de ir a un nuevo calabozo para almacenar más Medicina. Compra siempre la Medicina que cuesta 160 monedas; que cuando la utilices, regenerarás tu Poder Mágico y tus Contenedores de Corazones.

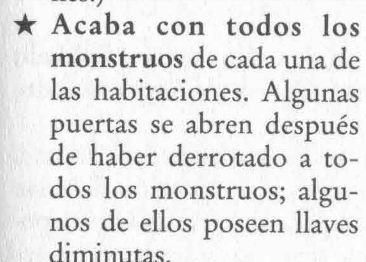


Consejos para los Calabozos

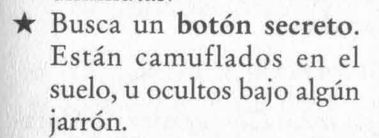
★ *Resulta fácil quedarse atascado en uno de los calabozos y verse incapaz de proseguir porque falta una Llave o porque no se puede adivinar cómo se abre una puerta determinada. Aquí tienes algunos consejos que puedes probar.*

★ Bombardea el interior de las grietas de las paredes. (Si tienes el mapa, sabrás exactamente dónde debes bombardear, porque sabes dónde están las habitaciones.)



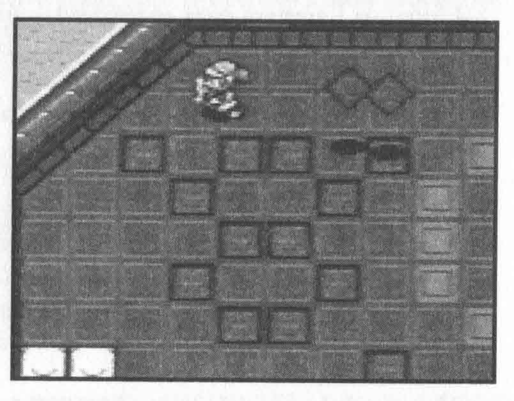


★ **Acaba con todos los monstruos** de cada una de las habitaciones. Algunas puertas se abren después de haber derrotado a todos los monstruos; algunos de ellos poseen llaves diminutas.



★ Busca un **botón secreto.** Están camuflados en el suelo, u ocultos bajo algún jarrón.

★ En algunas habitaciones de las que tienen el suelo de madera, esquiva los tramos flotantes hasta que la puerta o puertas se abran.



Itinerario Completo

★ *Este itinerario te llevará por Zelda III desde el principio hasta el final. También te dará detalles para entrar en los calabozos y te explicará cómo puedes solucionar los problemas más complicados que se presenten en ellos. Consulta en las páginas anteriores los lugares donde están los distintos objetos y los lugares especiales que se mencionan en este itinerario.*

★ CASTILLO HYRULE
Cuando tu Tío salga de la casa, baja de la cama y abre el cofre para coger la Lámpara. Sal al exterior y dirígete al norte hasta el Castillo Hy-

rule. Cruza el puente, ve hacia el este, y sigue el sendero. Arranca el arbusto que verás al final del mismo, y déjate caer por el agujero. Encontrarás a tu Tío, quien te entregará la **Espada de Luchador** y el **Escudo de Luchador.**

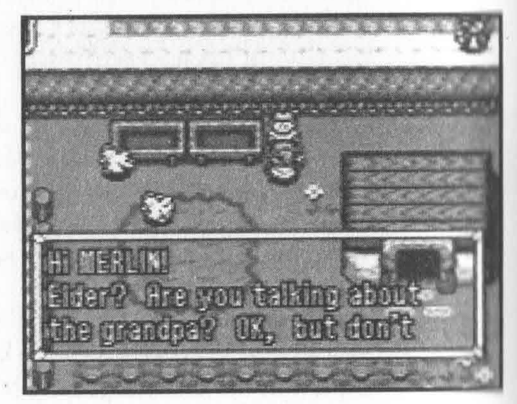
★ **Zelda** está cautiva en el calabozo del Castillo. Baja al Piso 3B y darás con ella. Levanta los jarrones que están en la celda de la izquierda de la de Zelda y lánzaselos al **Soldado armado con la Bola de acero y la Cadena.** Cuando le hayas vencido, dejará caer al suelo la **Llave Grande.**

★ **Zelda** te conducirá al piso más alto del Castillo y a una salida secreta. Utiliza la Lámpara para encender las antorchas y seguir tu camino con mayor facilidad. Acaba con los monstruos para coger unas **Llaves** pequeñas. Cuando llegues a la habitación que tiene dos interruptores, acciona el de la derecha para que la puerta se abra.

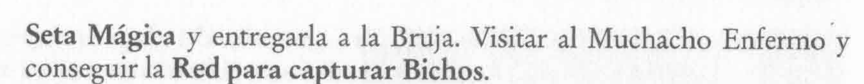
★ EXPLORACIÓN DE HYRULE

★ Habla con el Sabio y abre el cofre para sacar un Contenedor de Corazones; después, sal al exterior. Vete, andando, hasta la **Casa de Campo de Sahasralah,** en D4-L, y habla con el más anciano del lugar. Este personaje no te ayudará mucho, pero sí lo hará el **muchacho** que está en C6-L. Habla con este último; te señalará, sobre el mapa, la situación de Sahasralah.

★ Encamínate hacia el palacio de Sahasralah, L5-L. Habla con él y luego coloca una **Bomba** junto a la pared norte. Atraviésala y abre los tres cofres para sacar algunas **Bombas** y 100 **monedas.**



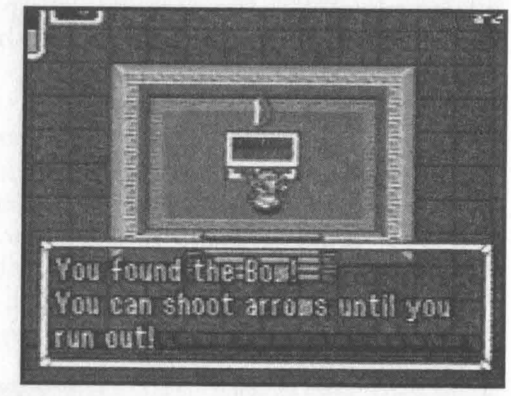
★ **Cosas por hacer:** Coger las Botellas 1 y 2. Coger las Piezas de Contenedor, de la 1 a la 6. Encontrar la


Seta Mágica y entregarla a la Bruja. Visitar al Muchacho Enfermo y conseguir la **Red para capturar Bichos.**

★ PALACIO DEL ESTE

★ Objeto a recoger: **Arco.**

★ Encontrarás el Arco en el Gran Cofre. Utilízalo para disparar contra los Caballeros Armados y destruirlos al instante. Tras ellos, quedarán unas flechas que reemplazarán a las que hayas disparado.



★ Sube por la escalera que está al norte del Gran Cofre, salta dentro de cualquiera de las dos tinajas, y acabarás descubriendo una habitación secreta con **dos Hadas.** Corre hacia una Baldosa de Teletransporte para regresar a la habitación del Gran Cofre. Realiza un Ataque Especial contra las Hadas, antes de luchar con los Caballeros Armados.

★ EXPLORACIÓN DE HYRULE

★ Después de hacer limpieza en el Palacio del Este, regresa a L5-L y habla con Sahasralah. Te entregará las **Herraduras de Pegaso** y te recordará que tienes que recoger la Pistola de Hielo.

★ **Cosas por hacer:** Coger la Pieza 7. Coger el **Polvo Mágico** en la Casa de la Bruja. Coger el **Libro de Mudora.** Coger la Pistola de Hielo.

★ PALACIO DEL DESIERTO

★ Objeto a recoger: **Guante del Poder.**

★ Para entrar en el Palacio del Desierto, lee el mensaje del **Libro de Mudora** y haz girar las tres piedras para despejar el camino.



★ Cuando ya tengas el **Guante del Poder,** utiliza la salida del suroeste o la

del sureste; después, camina por la parte central del Palacio hasta encontrar la entrada de una cueva rodeada de rocas. Levántalas y entra en la cueva.

★ Cuando llegues al callejón sin salida del Piso 2F, utiliza la **Lámpara** para encender **cuatro antorchas**. La pared se levantará para dejar al descubierto la puerta de acceso a la habitación de **Lanmola.**

★ EXPLORACIÓN DE HYRULE

★ **Cosas por hacer:** Coger la Pieza. Ahorrar 500 monedas y comprar las **Aletas de Zora.** Coger la Pieza 9. Ir a la Catarata de los Deseos y lanzarle el **Bumerán y el Escudo.** (También puedes tirar tus Botellas para llenarlas con la **Medicina Verde.**) Coger la Botella 3.

★ Camina hasta F3-L, levanta la piedra y penetra en las catacumbas de la Montaña de la Muerte. En su interior, encontrarás un **anciano.** Deja que te guíe por los túneles. Cuando llegue a su destino, te entregará el **Espejo Mágico.**



★ Trepa al **Peñón del Espectáculo** y recoge la Pieza 10. Cuando la hayas recogido, tendrás que descender a un nivel por debajo de la Montaña. Vete hacia el este del Peñón del Espectáculo hasta que encuentres una **Baldosa de Teletransporte.** Tócala para pasar al **Mundo Oscuro.**

★ Inmediatamente después de que aparezcas en el **Mundo Oscuro,** ve hacia el oeste y sitúate en el pico del **Peñón del Espectáculo.** Utiliza el **Espejo Mágico** para teletransportarte al Mundo Luminoso. Recoge la Pieza 11 y salta por el extremo norte del Peñón del Espectáculo. Encamínate hacia el este y entra en la **Torre de Hera.**

★ TORRE DE HERA

★ Objeto a recoger: **Perla Lunar.**

★ La **Gran Llave** está en la habitación sureste de la Planta 1F. Enciende las **cuatro antorchas** para conseguir que aparezca un cofre: la Gran Llave está en su interior.

★ En la planta F5, colócate sobre la **Baldosa en forma de Estrella** que está a la izquierda. Aparecerá un agujero sobre el muelle del centro de

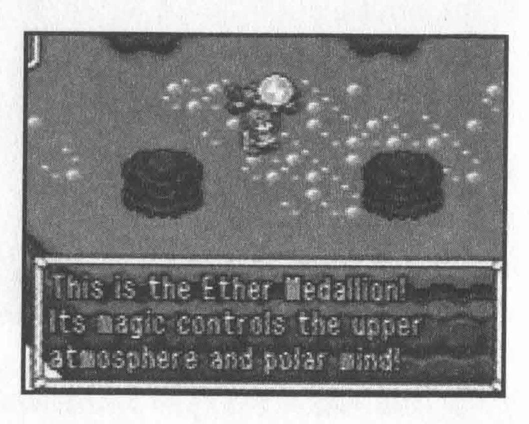
la habitación. Métete en el agujero y caerás junto al Gran Cofre, que está en la Planta 4. Ábrelo para apoderarte de la **Perla Lunar.**



★ En la Planta F5, da un salto para entrar en el agujero que hay en la esquina noroeste. Caerás a través de una serie de jarrones y llegarás a una habitación donde verás **dos Hadas.** Atácalas antes de pisar la Baldosa de Teletransporte para regresar a F5.

★ EXPLORACIÓN DE HYRULE

★ Ya has completado la **Torre de Hera.** Coge la **Espada Maestra** y el **Medallón Eter,** luego ve al **Castillo Hyrule** y sube al piso 1F. Sal al exterior y encamínate hacia la puerta que está bloqueada por un rayo eléctrico. Golpea el rayo con la Espada y pasa por la puerta.



★ CASTILLO DE HYRULE

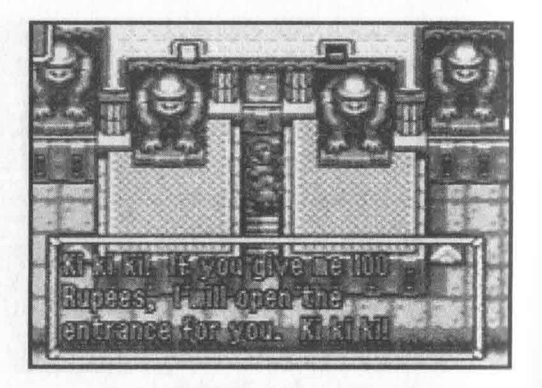
★ Objetos a recoger: Ninguno.

★ Después de que Agahnim obligue a Zelda a despedirse, ve hacia la pared norte y, con la Espada, rasga la cortina central para dejar al descubierto una puerta que estaba oculta.

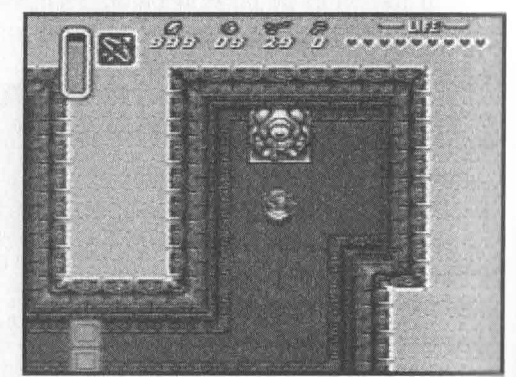
★ EXPLORACIÓN DE HYRULE

★ Después de darle una patada a Agahnim, aparecerás en la cumbre de la Pirámide del Poder en el Mundo Oscuro. De ahora en adelante, cuando atravieses la puerta frontal del Castillo de Hyrule en el Mundo Luminoso, serás teletransportado al pie de la Pirámide, en el Mundo Oscuro. Recoge las Piezas 12 y 13 y el **Medallón Terremoto;**

después, coge el camino que se dirige al Palacio Oscuro. Por el camino, encontrarás a **Kiki el Mono**. Entrégale 10 monedas a Kiki y te seguirá hasta la entrada del Palacio; dale 100 más y te abrirá la puerta para que entres.



★ PALACIO OSCURO
★ Objeto a recoger: **Martillo Mágico.**
★ En la Planta F1 hay una habitación con una puerta que sólo se mantiene abierta mientras algo esté empujando un **interruptor**. Lleva una de las estatuas al interruptor para que la puerta se mantenga abierta.



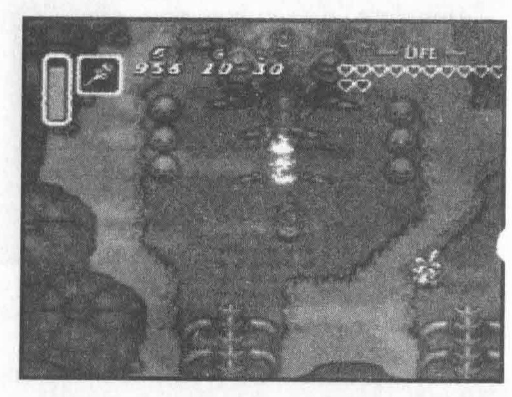
★ Suelta una **Bomba** en la grieta que hay en el **puente izquierdo**, en la Planta F1. Déjate caer en el agujero y abre el cofre para apoderarte de una **Llave** pequeña.
★ Dispara una flecha al interior del ojo de una **estatua verde** que hay en la Planta F1 y la pared se deslizará dejando al descubierto una escalera que lleva a la Planta B1. Cuando llegues al final de la escalera, utiliza el **Martillo Mágico** para aplastar a los Topos.

★ EXPLORACIÓN DE HYRULE
★ **Cosas que hay que hacer:** Coger las Piezas 14 a 16, el **Medallón Bombas**, la **Pala** y la **Flauta.** Visita el **Pozo de la Herrería,** a la derecha, y allí haz uso del Polvo Mágico.
★ Entra en la **Esclusa**, en G9-L. Acciona el **interruptor** que está al lado derecho, regresa al exterior y utiliza el **Espejo Mágico** para teletransportarte al Mundo Oscuro. Entra en el **Calabozo de la Esclusa**, y podrás nadar en su interior

★ CALABOZO DE LA ESCLUSA
★ Objeto a recoger: **Garfio.**
★ Pulsa los interruptores de la derecha para dejarlos en posición «on». En la Planta B2 hay una **puerta oculta** detrás de la segunda catarata de la derecha.

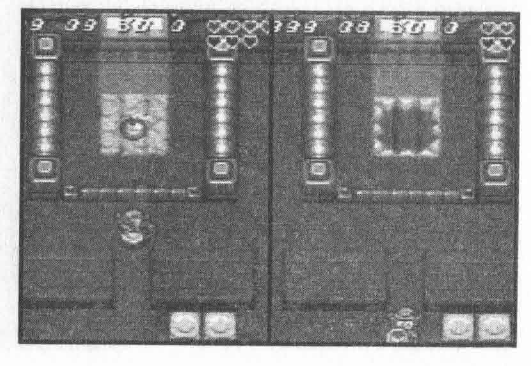
★ EXPLORACIÓN DE HYRULE
★ **Cosas por hacer:** Coger la **Capa Mágica.** Coger las Piezas 17, 18 y 19.

★ PALACIO DE LA CALAVERA
★ Objeto a recoger: **Pistola de Fuego.**
★ En la Planta F1 encontrarás un **gran conmutador** que es parecido al de la Esclusa del Mundo Luminoso. Acciónalo y la pared sur hará explosión, permitiéndote pasar hasta el **Gran Cofre.**
★ Usa la **Pistola de Fuego** sobre la **calavera** del rincón noroeste del Bosque de la Calavera, y verás la entrada a la escena final.



★ EXPLORACIÓN DE HYRULE
★ Dirígete a la gárgola (gargoyle) en C5-D. Tira de la verja hasta que se abra y puedas entrar en el calabozo.

★ POSESIÓN DE GARGOYLE
★ Objeto a recoger: **Mitón de Titán.** El **enemigo final** de este calabozo va disfrazado de doncella. Léete el anterior capítulo dedicado a la Posesión de Gargoyle en *A la búsqueda y destrucción de los enemigos finales* para saber cómo convertir a la doncella en un enemigo final.



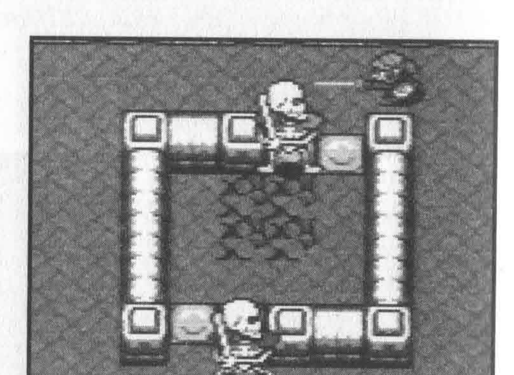
★ EXPLORACIÓN DE HYRULE

★ **Cosas por hacer:** Coger la Pieza 20, la **Espada Templada,** la **Botella 4,** y el **Bastón de Byrna.**

★ Para entrar en la mazmorra de la Isla de Hielo, dirígete a M9-L y levanta la pesada roca para dejar al descubierto una Baldosa de Teletransporte. Ponte sobre ella y volverás al interior de la Isla de Hielo.

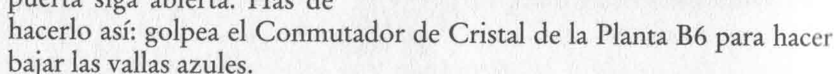
★ ISLA DE HIELO

★ Objeto a recoger: **Cota de Malla Azul.**



★ Para matar a un **guardián esqueleto,** dale golpes con la Espada y tírale una Bomba. También puedes matarle si le atacas insistentemente con la Espada.

★ En la Planta B6 hay un **botón** que se ha de mantener presionando para que la puerta siga abierta. Has de hacerlo así: golpea el Conmutador de Cristal de la Planta B6 para hacer bajar las vallas azules.

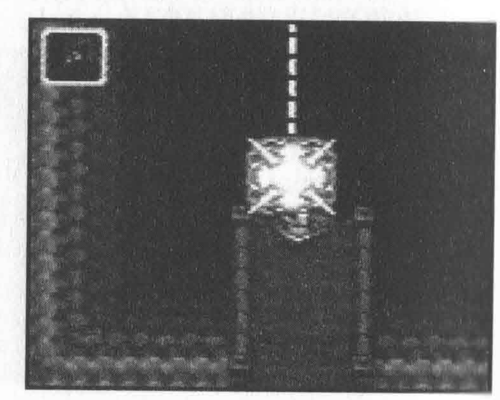


★ Sube a la Planta B4 y a continuación regresa a la B5, asegurándote de caer en el lado izquierdo de la sala.

★ Empuja la piedra del extremo inferior izquierdo, introduciéndola en el agujero, y a continuación salta al interior de otro agujero que había detrás. Cuando pises el suelo, coloca el bloque para que haga fuerza contra el botón.

★ EXPLORACIÓN DE HYRULE

★ Cosas por hacer: Coger las Piezas 21 y 22.



★ LABERINTO DEL SUFRIMIENTO

★ Objeto a recoger: **Bastón de Somaria.**

★ Ve a B8-O y colócate sobre el **Símbolo Eter**. Verás la entrada a la mazmorra.

★ En la sala del Gran Cofre, utiliza el **Garfio** para balancearte sobre el camino y empezar a correr hacia arriba antes que el camino se desmorone.

★ En la Planta 2B hay un **botón** que apretar. Crea un bloque Somariano y colócalo de forma que oprima el botón.

★ EXPLORACIÓN DE HYRULE

★ Ponte sobre el pequeño rellano que hay en M2-L. Golpea con el **Martillo** las tres estacas, empezando por la que está situada en el extremo inferior derecho y continúa en sentido contrario al de las agujas del reloj. Aparecerá una **Baldosa de Teletransporte**. Utilízala para llegar al Mundo Oscuro. Ponte sobre el **Símbolo Terremoto** y utiliza el Medallón Terremoto para abrir la mazmorra del Peñasco de la Tortuga. Debes coger la Pieza 23 antes de entrar.

★ PEÑASCO DE LA TORTUGA

★ Objeto a recoger: **Escudo Espejo.**

★ Utiliza el **Bastón de Somaria** para hacer aparecer unas plataformas donde están los signos de interrogación.

★ En la **Sala de la Brújula**, la puerta de salida se cierra cuando te das la vuelta y permaneces delante de ella. Para salir de la habitación, vuélvete, mantén presionado el botón B para acumular energía que te permita realizar un Ataque Especial. Sin soltar el botón, sal por la puerta de atrás.



★ En la habitación donde hay **dos Chomps de Cadenas,** golpea la Bola de Cristal para bajar las vallas azules. Colócate en la esquina inferior izquierda y empuja el bloque para que aparezca un cofre. Ábrelo para sacar una **Llave** pequeña.

Coge la Pieza 24 cuando llegues a la sala del Gran Cofre.

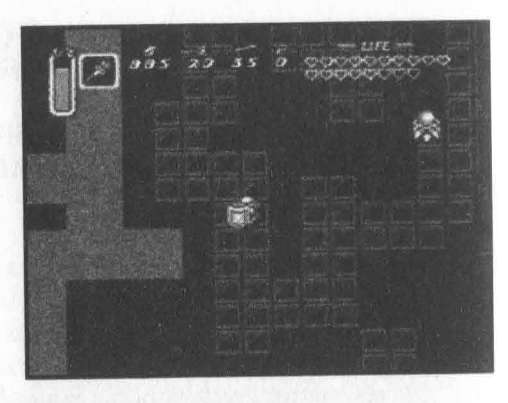
★ EXPLORACIÓN DE HYRULE

★ Camina hacia el oeste hasta que llegues a la Torre de Ganon. Los siete cristales abren el camino de entrada.

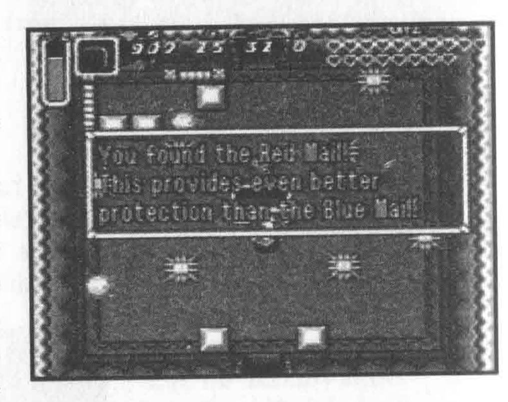
★ TORRE DE GANON

★ Objeto a recoger: **Cota de Malla Roja.**

★ En la Planta F1 hay una enorme sala con un **camino invisible.** Enciende la **antorcha** con la Pistola de Fuego para iluminar el camino y salir corriendo por él antes de que se apague su luz.



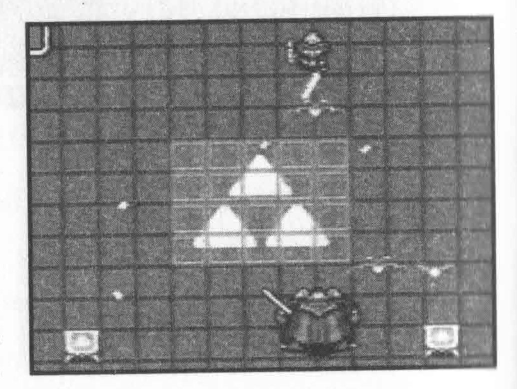
★ En la Planta F3 hay un **saliente difícil de alcanzar,** al sur de la escalera que va a la Planta F4. Sitúate bajo los bloques e inicia un Ataque Especial, pero ponte en dirección a los bloques antes de empezar a moverte. Irás a parar junto a los bloques y rebotarás por el espacio comprendido entre éstos. Bombardea la pared para abrirte camino hasta una habitación donde encontrarás varias **Hadas.**



★ Después de haber derrotado a Agahnim, el espíritu de Ganon sale despedido de su cadáver y sale volando hacia la Pirámide del Poder. El Pato mágico te recoge y te lleva a la cima de la Pirámide.

★ EXPLORACIÓN DE HYRULE

★ Para terminar el juego, y antes de la batalla final contra Ganon, tienes que completar dos tareas: Recoger la **Espada de Oro** y las **Flechas de Plata.** (Puedes obtener antes la Espada de Oro, pero, realmente, no la necesitas para completar el



juego; lo que te resulta indispensable son las Flechas de Plata.) Regresa a la cúspide de la Pirámide, déjate caer por el agujero, derrota a Ganon ¡y habrás completado el juego!



¡SECRETOS INCREÍBLES!

UNA SELECCIÓN DE LOS MEJORES TRUCOS Y CÓDIGOS DE ACCESO

Actraiser

Modo Profesional - Cuando hayas completado el juego puedes acceder al modo profesional en la pantalla del título. En esta modalidad podrás jugar a lo largo de todas las escenas sin una sola de las secuencias del simulador.

Arcana

Seleccionar Capítulo - En la pantalla de títulos, aprieta Abajo, Select, Select, X, Y, Select, Select, Botón L, Botón R, Select, Select, Izquierda, Derecha, Arriba. A continuación pulsa A para tener el Capítulo 2, B para el Capítulo 3, X para el Capítulo 4, o Y para el Capítulo 5.
Sala de sonido - Para comprobar las fantásticas melodías, mantén apretados los botones L y R cuando estés en la pantalla del título, y aprieta B.

Darius Twin

Primer Nivel Fácil - Si colocas tu nave sobre los últimos números de tu puntuación podrás volar de principio a fin por el primer capítulo sin resultar herido, aunque tendrás que luchar con el enemigo final.
49 Vidas Extra - En la pantalla de Opción, mantén apretados los botones L y R, y aprieta Select y Start en el mando de control 1.
Demostración sin enemigos - Consigue una puntuación elevada y entra tus iniciales como ZZT.

Earth Defense Force

Fantástica Pantalla de Título - Para ver una variante de la pantalla de título, apaga tu Super Nintendo, luego mantén pulsados Start y Arriba en el mando de control 2. Conecta la Super Nintendo mientras mantienes ambos botones pulsados.

F-1 ROC

Test de Música - En la pantalla del registro de tu nombre entra OTO y pulsa Start. Utiliza los botones A y X para cambiar el número de la melodía (hay 18 diferentes). Aprieta Start para escucharla.

Gradius 3

Créditos extra - Si puedes pulsar X con la rapidez suficiente durante la presentación de la pantalla del título (un controlador provisto de fuego rápido sería una gran ayuda) recibirás 9 créditos.

30 Naves Extra - En la pantalla del título mantén apretado Izquierda y pulsa A tres veces.
Modo Arcade - Entra en la pantalla de Opción y desplázate hasta el Nivel de Juego. Entonces pulsa A rápidamente hasta que aparezca la palabra «Arcade».
Super Demo - En la pantalla de introducción mantén pulsado el botón A hasta que empiece la demostración.
Incremento de la Energía - Pausa y aprieta Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, botón L, botón R, botón L, botón R, B, A, y entonces Start. Para divertirte prueba el código «clásico»: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A y entonces Start.
Reset con el Mando de Control - Si quieres hacer Reset en el juego sin tener que echar a correr hasta la Super Nintendo, mantén pulsado L, R y Start, después aprieta Select.

Hyper Zone

Test de Sonido - En la pantalla del título mantén pulsados los botones L y R para entrar en el test del sonido.
Aprieta los botones L o R para seleccionar un sonido, después pulsa A para escucharlo.

The Legend of the Mystical Ninja

Códigos de Continuación - Para continuar con **Kid Ying:**
Zona 1: ΔL&lpl; **Zona 2:** h8HTYX; **Zona 3:** +ZH676; **Zona 4:** zdh1Δ1; **Zona 5:** <q!t4t; **Zona 6:** W:qLXL; **Zona 7:** PJ?VxV; **Zona 8:** Z+<HWH; **Zona 9:** q<h@l@.
Para continuar con **Dr. Yang, Zona 1:** VyNKKK; **Zona 2:** 1t">D<; **Zona 3:** vYH%9%; **Zona 4:** 66V!?!; **Zona 5:** K4dJgJ; **Zona 6:** dzg+P+; **Zona 7:** LΔMQqQ; **Zona 8:** j/>?$?; **Zona 9:** DNb$%$.
Para continuar en el **modo para dos jugadores, Zona 1:** 12-;/:2; **Zona 2:** :jz20"; **Zona 3:** zV102!/; **Zona 4:** n♥xBGby; **Zona 5:** &fL=♥ @5; **Zona 6:** QPwmk5R; **Zona 7:** !Kqyp-"; **Zona 8:** Δ?/km9Km; **Zona 9:** t#Δ97Rv.
Clave de Acceso para el modo Super Dos-Jugadores:

$BGwj 5h%Z+ %0Rmb
72jxx =wjbb q#52x

Magic Sword

Pantalla de Opciones Especiales - Conecta los dos mandos de control y pasa a la pantalla Opción. Ve al «Exit» con el mando 1 pero no aprietes ningún botón, después mantén pulsados los botones L y R con Start en el mando 2. Sigue pulsándolos mientras aprietas Start en el mando 1. Este

truco funcionó en la versión prototipo del juego, y esperemos que funcionará igualmente bien en la versión definitiva.

On The Ball

Claves de acceso - Entra estas claves de acceso para empezar en cada uno de los otros campos: Campo 2 = MHWYR; Campo 3= HCCWD; Campo 4 (final) = WRJMH.

Rival Turf

Configuración del Nombre del Personaje - Consigue una puntuación alta y entra tu nombre como «CHRCONF». Has entrado una Configuración de Nombre del Personaje que te permitirá cambiar los nombres de todos los personajes. Pulsa Start para iniciar el juego, con los cambios ya efectivos.

Sim City

Toneladas de Fondos - Inicia un juego y gasta todo tu dinero en comprar únicamente Cuartelillos de Policía y de Bomberos, luego compra tendidos de vía hasta que llegues a 0$. Cuando aparezca la pantalla de Información de Impuestos, mantén pulsado L mientras haces desaparecer la pantalla. Sigue apretando el botón L y vuelve a entrar la pantalla de Información de Impuestos, entonces deja fijados los presupuestos de Transporte, Bomberos y Policía en el 100%. Haz desaparecer la pantalla de Información y suelta el botón L. ¡Al cabo de pocos segundos tu dinero aumentará desde 0$ a casi un millón de dólares!

Smart Ball

Saltarse escenas - Es un gran juego, pero si se empieza por el primer escenario resulta muy frustrante, y no siempre es conveniente dejar conectado permanentemente tu Super Nintendo para poder continuar más tarde (especialmente si quieres jugar con un juego diferente). Cuando en la pantalla de título aparezca «Push Start Button» (aprieta el botón Start), pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, Select, Start. Puedes seleccionar hasta la escena 4-A.

Super Ghouls 'N Ghosts

Selección de escena/Test de sonido - En la pantalla de Opciones mueve el cursor para salir, en el mando de control 2 aprieta al mismo tiempo el botón L y el Start, después pulsa Start en el mando de control 1. Después de seleccionar una de las melodías (D5-EA), selecciona B5 para cambiar los sonidos musicales en sonidos de batería.

Super R-Type

Selección de Nivel - En la segunda pantalla de títulos mantén pulsado el botón R y aprieta «Arriba» nueve veces. Deberás escuchar un ruido. Inicia el juego y pulsa Start para ponerlo en pausa.
Selección de Armas - En la pantalla de títulos aprieta Abajo, botón R, Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo. Oirás un sonido de timbres. Pulsa A para el Láser, B para el Láser de Aire a Superficie, X para el Láser Reflectivo, o Y para el Láser Extensivo. Cuando hayas elegido tu arma, pulsa A para los Misiles Autodirigidos, R para la Mega Bomba, o X para los Misiles Aire a Superficie.

Super Smash TV

Prueba de sonido - En la pantalla de título (en la que seleccionas uno o dos jugadores), aprieta los botones L, R, L, L, R.
Vidas extra/Continuaciones - En la misma pantalla de título a la que acabamos de referirnos, pon la selección en el nivel de habilidad. Aprieta el botón L durante un segundo, sigue pulsándolo mientras haces lo mismo con el botón R. Finalmente, mientras pulsas los dos botones, aprieta Arriba en el mando de control para entrar en una pantalla especial. Puedes seleccionar hasta 7 vidas y hasta 7 continuaciones.
Salas Secretas - Hay tres salas secretas en las que puedes entrar, que no estarán indicadas por las luces de salida. Primero debes despejar la habitación, y luego correr hacia la derecha por la puerta de salida. Cada una de las habitaciones que conducen a la habitación de bonos están en la esquina inferior derecha del mapa. Arena 1: «Carnicería total»; Arena 2: «¡Manada de búfalos próxima!»; Arena 3: «¡Habitaciones secretas cercanas!»
Cúpula del Placer - Para entrar en la Cúpula del Placer debes estar en posesión de diez llaves. Después de despejar la habitación «Have Enough Keys», cerca del final del juego, pasa corriendo por la puerta del fondo.
Selección de Circuito - ¡Puedes elegir cualquiera de los niveles..., incluso el de los enemigos finales! En la pantalla de Opción, aprieta Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, botón R, botón L. Oirás que el locutor grita «¡Bingo!». Inicia un juego de uno o de dos jugadores, después elige tu nivel.

Thunder Spirits

Modo de Configuración - Mantén pulsados Select y Start cuando aparezca la pantalla de título, para alcanzar unas opciones especiales en la dificultad, fuego rápido, música, y algo más.

U.N. Squadron

Fijar la Dificultad Extra - Debes ir a la pantalla de Opción y colocar el nivel de dificultad mediante el mando de control 1, después mantén pulsados A y X en el mando de control 2. Mientras sigues oprimiendo estos dos botones en el mando 2, cambia el grado de dificultad con el mando 1, hasta que veas un nivel llamado «Gamer».

Ultraman

Pantalla de Opción - Mantén pulsados Select y Start en la pantalla de título.

Universal Soldier

Claves de Acceso - Escenario 1-2= BZCXD; Escenario 1-3= FWGVH; Escenario 2-1= MRKSN; Escenario 2-2= PRGMP; Escenario 2-3= TCMCB; Escenario 3-1= QWYRW; Escenario 3-2= BCMVG; Escenario 3-3= XVXVX; Escenario 4-1= QWRTY; Escenario 4-2= KBRDS. ¿Habrá alguna razón especial para que las dos últimas claves parezcan tener un significado (ya que Qwerty Keyboards, en inglés, se dice de la disposición de teclado más frecuente en las máquinas de escribir y en los ordenadores)? Son las cosas que te hacen avanzar... hummmm.

WWF Super Wrestlemania

Cuando la energía de tu oponente haya quedado por debajo de la mitad, túmbale sobre la colchoneta y pulsa X para inmovilizarle; inmediatamente pulsa Up mientras tienes pulsado Y para bloquear la inmovilización. Hasta llega a funcionar en un juego para dos jugadores, pero no en las opciones de Surrinor Series o de Tag Team.

Wanderers From Y's

Modalidad Imbatibilidad/Modo Debug - Cuando ya hayas empezado y salvado un juego, pulsa Reset y espera hasta que aparezca por completo el logotipo de American Sammy. En el mando de control 2 aprieta Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Select, Start antes de que desaparezca el logotipo. Prosigue con tu juego, después pulsa Select para hacer aparecer la subpantalla. Aprieta Start en el mando 2, y si has hecho bien todo esto aparecerá en pantalla «Debug» junto al Status en el menú.
Test de sonido - Durante el transcurso del juego haz aparecer la subpantalla pulsando Select, después aprieta Start o Select en el mando 2.

Los increíbles secretos de la Super Nintendo

¡Secretos y estrategias completas para los juegos más candentes!

- La familia Addams
- Contra III
- Dino City
- F-Zero
- Final Fight
- Hole-In-One-Golf
- Hook
- Joe & Mac
- Krusty's Super Fun House
- La leyenda de Zelda

Secretos especiales y estrategias rápidas para otros 22 juegos.

- Este libro es una guía del comprador: incluye detalles del desarrollo de todos los programas.
- Formato de fácil lectura y máxima claridad para que el libro pueda utilizarse como manual de consulta rápida.
- Más de 200 fotografías: enemigos finales, monstruos, trucos...
- Todos los juegos están analizados hasta el final.
- Códigos de acceso y combinaciones de teclas para conseguir vidas infinitas, pasar niveles...
- Todos los puntos débiles de monstruos y guardianes hasta el último detalle.
- Técnicas de supervivencia.
- Todos los enigmas resueltos.




ISBN 84-406-4445-0
9 788440 644459
85010071